DVD

PEŁNE WERSJE! 6 GIER ZE STARYCH KOMPUTERÓW W WERSJI NA PC

■ WARLORDS IV PL ■ THE ITALIAN JOB

PRAWIE 5 GB GRYWALNOŚCI!

TYLKO 6,40 ZŁ

CLICK!

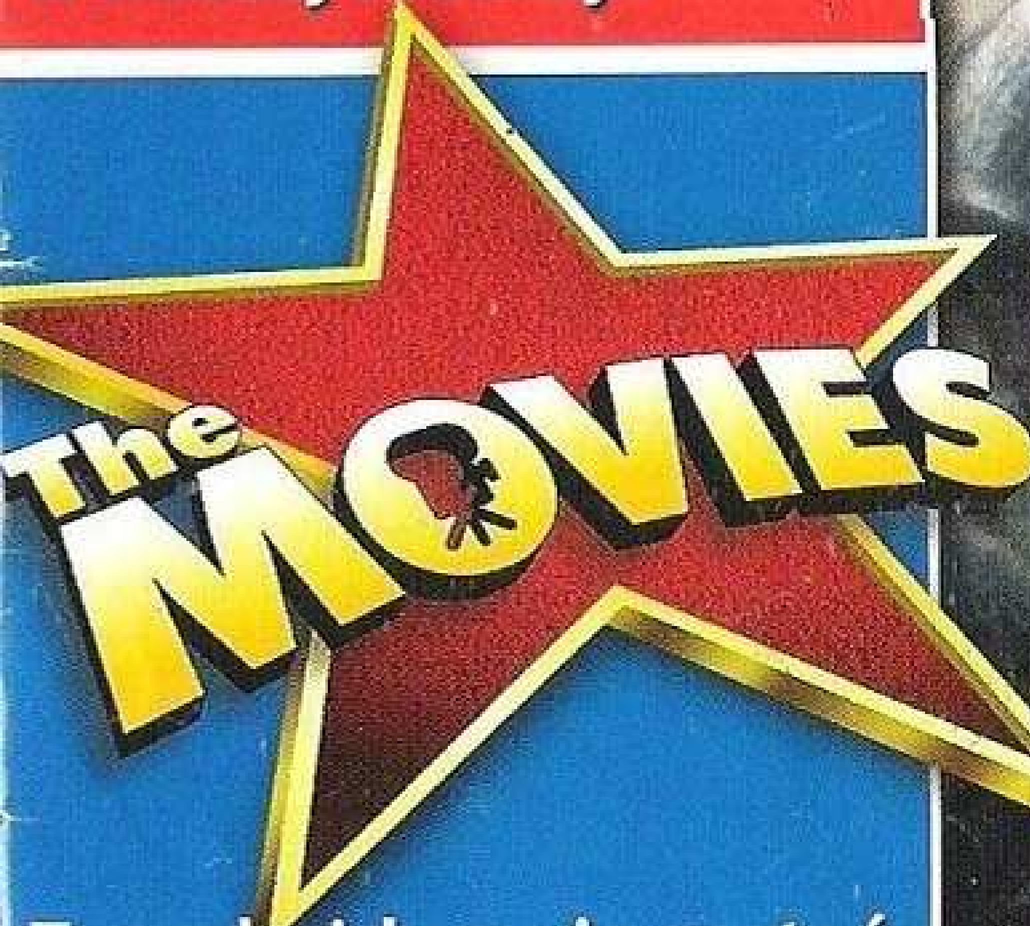
Cena 6,40

Mutacja 1 Nr 12/2005 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)

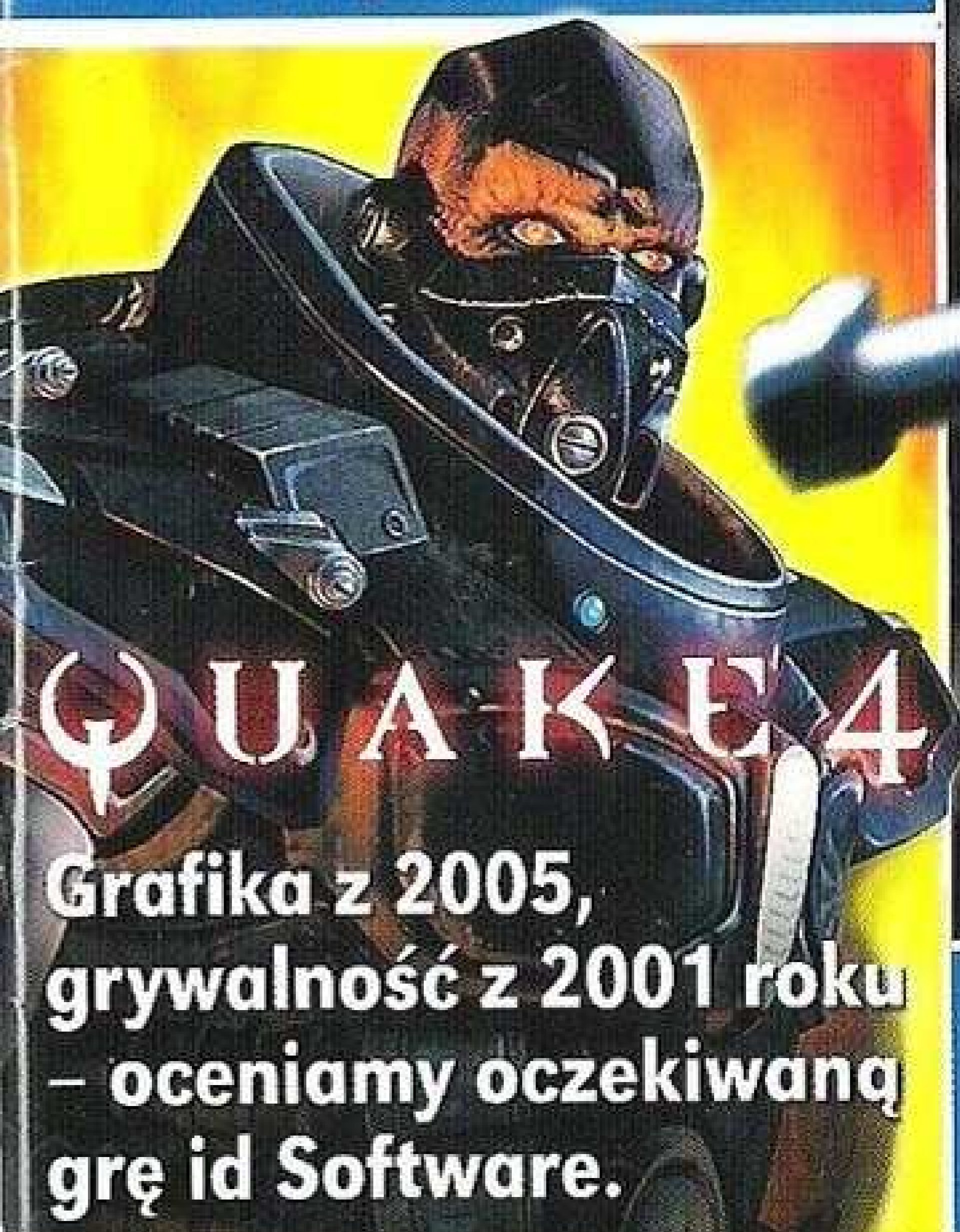


SERIOUS SAM II

Czy twórcy polskiego Painkillera mają powody do obaw? Odpowiedź w naszej recenzji!



Teraz każdy może zostać Spielbergiem – nowa gra Petera Molyneux to murowany hit box-office!



Grafika z 2005, grywalność z 2001 roku – oceniamy oczekiwaną grę id Software.

Pierwsza recenzja w Polsce!

CALL OF DUTY 2

Nie ma cienia wątpliwości – mamy najlepszego FPS-a o II wojnie światowej!

Wysyp recenzji, m.in. Dragonshard, Football Manager 2006, Myst V, Heroes of the Pacific, Age of Empires III

HEROES of the PACIFIC

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



w numerze 12/2005

DZIAŁY STAŁE

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

NIE TYLKO GRY


TEMAT NUMERU

Call of Duty 2 s. 30


RECENZJE

Quake 4 s. 38


RECENZJE

Age of Empires III s. 42


RECENZJE

The Movies s. 52

PORADNIK

Będzie taniej?!?

To odwieczny problem polskiego rynku – oryginalne gry są drogie, ludzie kupują więc piraty, a że kupują piraty, gier oryginalnych sprzedaje się mało, więc... są drogie. Błędne koło, o którym od dawna wszyscy wiedzą i na które wszyscy narzekają. Trzeba jednak przyznać, że w ciągu kilku ostatnich lat sytuacja znacznie się poprawiła i oryginały, przynajmniej wydawane przez największych w branży, systematycznie taniały. Kiedy wydawało się, że taniej już nie będzie, zarówno graczy, jak i konkurentów zaskoczyła firma Cenega – jej **akcja o nazwie Rewolucja Cenowa może poważnie wstrząsnąć rynkiem.**

Co zaproponowała Cenega? **Premierowe gry w polskich wersjach językowych w cenie 29,90 zł.** To rzeczywiście rewolucja, tym bardziej że tytuły objęte tą akcją to ani nie starocie, ani nie budżetówki, tylko naprawdę porządne produkcje. Choćby komputerowa wersja planszówki Dyplomacja, nowa część serii UFO, strategie Outfront i Star Wolves. Największe premiery Cenegi, Brothers in Arms: Earned in Blood, Prince of Persia: Two Thrones czy Peter Jackson's King Kong, sprzedawane będą niestety w normalnych cenach, ale i tak nie sposób nie docenić tego posunięcia. Jeśli konkurencja zareaguje zgodnie z prawami rynku, ceny oryginalnych gier spadną jeszcze bardziej. Wypada się tylko z tego cieszyć.

Tym bardziej że worek z grami rozwiązał się na dobre i z trudem mieścimy w Clicku recenzje tego, co na rynku najważniejsze. W tym numerze są to FPS-y Call of Duty 2 i Quake 4, strategie Age of Empires III i Dragonshard, przygodówka Myst V. Tych tytułów nie trzeba komentować, mówią same za siebie. Szkoda czasu – zapraszamy do lektury!

Oryginalne gry tanieją coraz bardziej, ale największe produkcje, jak Call of Duty 2, jeszcze długo kosztować będą dużo.

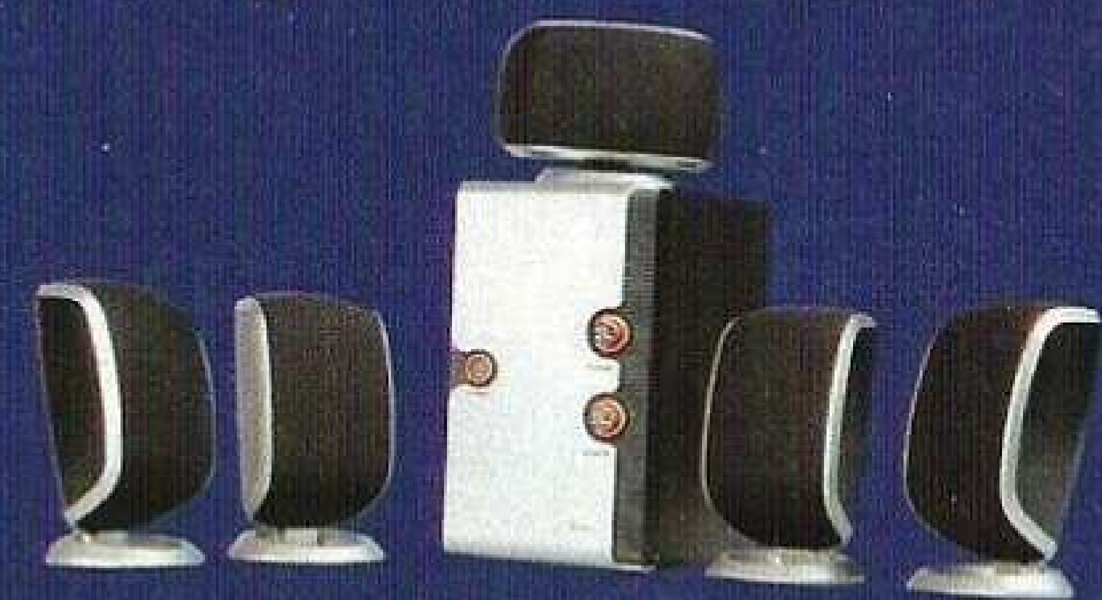
Redakcja

Następny Click w sprzedaży już 13 grudnia!

A w nim na pewno*:
– recenzje nowości – w tym m.in. Prince of Persia: Two Thrones, Need for Speed: Most Wanted, Pro Evolution Soccer 5
– zaskakujące pełne wersje gier
oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że niemiło zaskoczą nas producenci i dystrybutorzy softu...

KONKURSY


Głośniki Danzon 5.1

PEŁNA WERSJA

The Italian Job



Gra samochodowa bazująca na licencji słynnego, kultowego filmu z 1969 roku z Michaelem Cainem w roli głównej. Trudno, by obraz ten nie zwrócił na siebie uwagi – opowiadał o szajce złodziejaszków, którzy przy użyciu aut Mini Cooper przeprowadzali skok stulecia. To samo będzie twoim zadaniem w grze.

Poza trybem fabularnym (wskazówki, jak go przejść, znajdziesz na płycie z Warlords IV PL), który ściśle podąża za akcją filmu, gra oferuje również kilka trybów dodatkowych. Można w nich pojeździć, nie przejmując się zupełnie gangsterską fabułą. **Gra porównywana była do takich tytułów jak Driver i Starsky & Hutch.** Całkiem słusznie!

PEŁNA WERSJA

Warlords IV PL

Najnowsza część popularnej serii turowych gier strategicznych wzbogaconych elementami RPG. W tej odsłonie **stajesz na czele armii, która walczy o władzę nad krainą o nazwie Etheria.**

Warlords IV wprowadza wiele innowacji do serii, między innymi tzw. Speed Tactical System, dzięki któremu akcja toczy się dużo żwawiej niż w większości gier strategicznych. Recenzenci chwalili również dopracowaną sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników oraz dużą różnorodność armii i oddziałów – masz tu do wyboru 10 stron konfliktu i 120 jednostek.

Zawartość płyt CLICK! 12/2005

CD1
- **Pełna wersja:**
  Warlords IV PL
- **Wersja demo:**
  Land of the Dead: Return to Fiddler's Green

CD2
- **Pełna wersja:**
  The Italian Job
- **Wersja demo:**
  Trackmania Original
- **Film:**
  Call of Duty 2
- **Freeware:**
  BMX Simulator
  Jet Set Willy
  Manic Miner
  Duck Doom Deluxe
  Llamatron
  Treasure Island Dizzy
- **Tapety:**
  Conflict: Global Storm
  Heroes of the Pacific
  Quake 4
  The Suffering: Ties That Bind
  Tomb Raider: Legend
  Ultimate Spider-Man
  Vanguard: Saga of Heroes

NA DVD PONADTO
- **Wersje demo:**
  Cold War
  GT Legends
  Myst V
  Peter Jackson's King Kong
  Rome: Total War – Barbarian Invasion
  Starship Troopers
  Total Overdose
  UFO: Aftershock
  Warhammer 40K: Dawn of War – Winter Assault

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

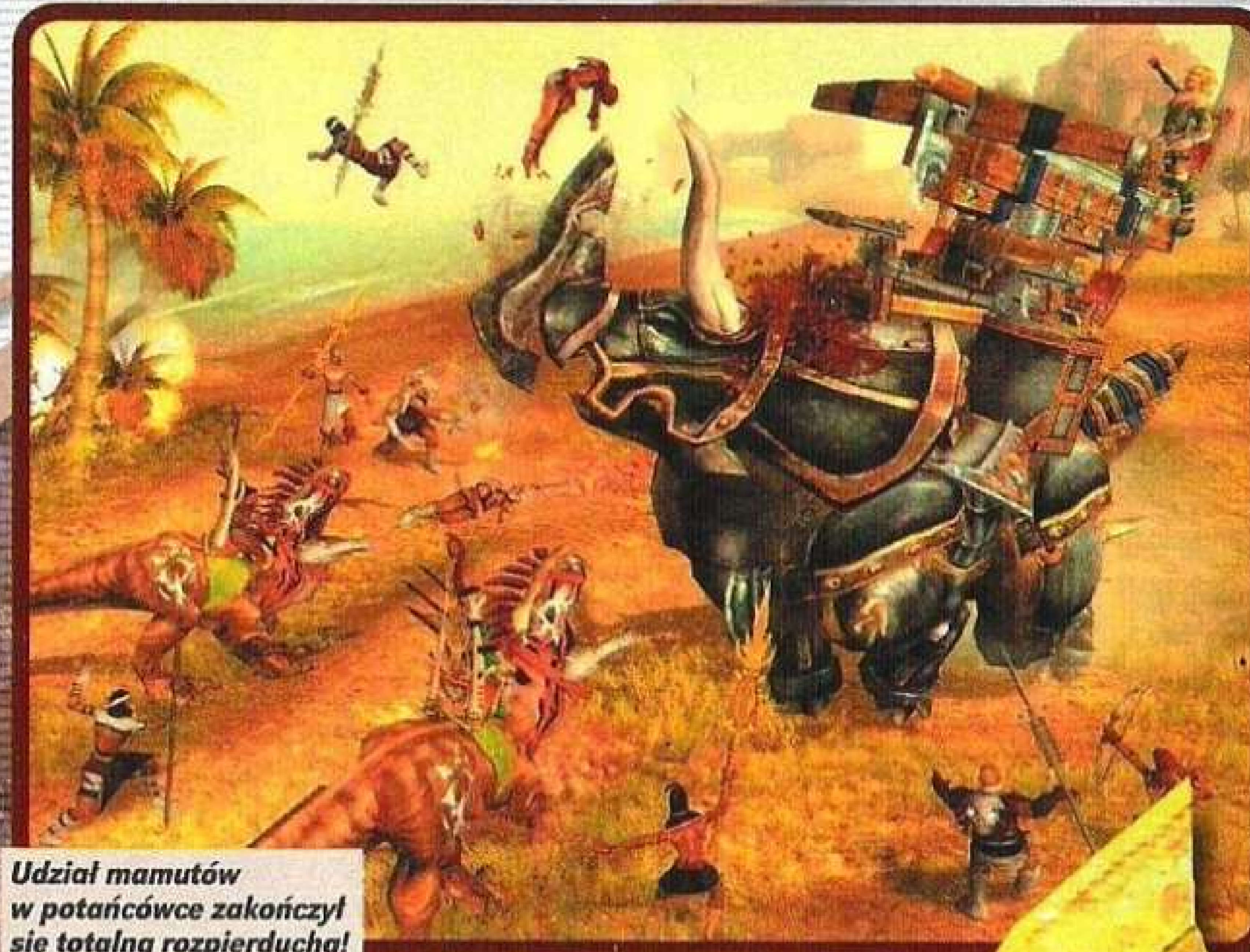
Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"


Udział mamutów w potańcówce zakończył się totalną rozpierduchą!


Mamy kijki, kiełbaski i siekierkę do rąbania drzewa – czas na piknik!

Czy możliwe jest współżycie ludzi z dinozaurami? Flinstonowie pokazali, że owszem. Niemcy z Sunflowers nie chcieli być gorsi i wykorzystali te dawno wymarłe zwierzaki, tworząc Paraworld.

PARAWORLD

Akcja gry dzieje się w świecie alternatywnym, gdzie trzy plemiona walczą o dominację. Do wyboru masz odpowiedniki Afrykanów, Azjatów oraz Skandynawów. Każda z nacji charakteryzuje się oczywiście innymi cechami. Pierwsi są bardzo mobilni i mogą przenosić swoje obozowiska swobodnie po planszy, drudzy specjalizują się w zastawianiu pułapek, trzeci zaś potrafią budować wielkie bazy, a ich specjalnością jest obrona. Tyle RTS-owa rutyna. **Paraworld wprowadza do gatunku jedną nowość: ogromne prehistoryczne gady!**

W sumie w grze występuje 50 rodzajów zwierząt, z czego aż 40 stanowią dinozaury (spośród pozostałych szczególnie warto wspomnieć o mamutach). **Znajdziesz tu zarówno potężne, ale mało agresywne brontozaury, jak i mniejsze, ale szybkie i krwiożercze T-Rexy.** Jakiegokolwiek zwierzaka byś nie wyhodował, i tak na nic ci się on zda, jeśli nie będzie miał na nim kto jeździć. Ludzi oczywiście też w Paraworld nie braknie. Specjalnością części z nich będzie powożenie określonym rodzajem gadów, reszta to typowe jednostki znane z innych RTS-ów: łucznicy, włócznicy, Amazonki itp.

Nie w każdym miejscu gry będziesz miał dostęp do wszystkich dinozaurów. Zależnie od otoczenia będziesz mógł wykorzystywać różne zwierzęta. **Misje w Paraworld rozgrywać się będą w pięciu różnych sceneriach: lasach, dżungli, sawannach, lodowych krainach i ich całkowitym przeciwieństwie – terenie lawowym.** Cały czas za to będziesz mógł liczyć na wsparcie bohaterów. Tych w grze jest siedmiu (w multiplayerze dziewięciu), każdy charakteryzuje się nie tylko znacznie większą mocą niż zwykłe jednostki, ale i posiada unikatowe zdolności. Przykładowo, jeden z łatwością zabija oddalonych wrogów strzałem z łuku, a inny wyposażony jest w... dubeltówkę!

Przepych graficzny, ciekawe jednostki i stare, sprawdzone RTS-owe motywy – ot i cały Paraworld.

Podczas walk, których w grze na pewno nie zabraknie, **jednostki będą doznawały obrażeń. Jeśli przeżyją, każdą ranę przekuć będzie można później na doświadczenie**, które to z kolei zamieni się na kolejne poziomy postaci. Oprócz większej skuteczności jednostek, zyskują one również nowe ruchy. Ulepszane oczywiście mogą być także budynki – w Paraworld, tak jak w większości RTS-ów, występuje drzewo technologii. Części struktur jednak nie sposób wybudować, gdy nie masz w swojej armii określonego bohatera. Posiadanie specjalnych jednostek daje też możliwość zbierania i używania niedostępnych inaczej przedmiotów.

Sunflowers dorzuciło też do gry kilka efektownych ciekawostek, które wpływają


Anno 1701

Studio Sunflowers tworzy również kolejną część popularnego cyklu Anno. Tym razem eksplorować będziesz wyspy, na których po jakimś czasie urosną ogromne miasta... Czas zbudować Manhattan po swojemu!



Kiedy wrogów kupa, i mamut... nie da rady.



Aby zwiększyć zaludnienie tej małej osady...



...przybędziemy morzem...



...przemierzymy zimne krainy...



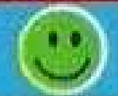
...i już w komplecie zrobimy imprezę, jakiej świat nie widział!

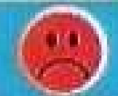
w znaczącym stopniu na rozgrywkę. **W Paraworld będzie pełny cykl dobowy, co oznacza nie tylko zróżnicowane doznania estetyczne.** Zachowania zwierząt są zdeterminowane przez czas, dlatego też np. wiedząc, że T-Rexy śpią o określonej porze dnia, możesz swobodniej się poruszać, nie ryzykując niepotrzebnego spotkania. Co ciekawe, niektóre dinozaury to... dinozaurzyce, w dodatku matki. Chyba wiesz, co oznacza walka z matką chroniącą swoje młode? (*ekhm... niby skąd? – Rednacz*) W każdym razie zapamiętaj, że lepiej mieć ją po swojej stronie.

Na bardzo dużą uwagę w Paraworld zasługuje oprawa graficzna, jedna z lepszych, jakie kiedykolwiek widziałem w RTS-ach. **Wszystko tu wygląda tak jak w nowej siekaninie TPP, tyle że występujących naraz, a doskonale animowanych i bardzo szczegółowych jednostek są tu całe setki!** Przepych graficzny, ciekawe jednostki i stare, sprawdzone RTS-owe motywy doprawione są tu trybem multi, w którym zmierzyć się będzie mogło ośmiu graczy w czterech trybach. Czy to wystarczy, by przekonać graczy do kolejnego RTS-a zrealizowanego z epickim rozmachem? No pewnie!

Paraworld

Producent: Sunflowers	**Dystrybutor PL:** Nicolas Games
http://www.paraworld.com/	
Premiera: I kwartał 2006	
Gatunek: RTS	

 grafika jak w zręcznościówce! • monumentalne jednostki

 jaki komp to pociągnie?! • czy wszystkie dobre pomysły zagrają po połączeniu?

Bardzo ciekawy, zrealizowany z dużym rozmachem RTS. No i przede wszystkim: dinozaury! Jaba-daba-duuuuu!!!

Autor: Che Collada

Osobniczka po prawej to chyba matka Kayrona? Proszę, powiedz, że tak...

Co łączy gry Sacred, Port Royale i Patrician III z Darkstar One? Odpowiedź jest prosta: twórcy.

W tym sezonie modne są statki w kolorze fioletowym...

Ta niebieska planeta psuje krajobraz...

Polowanie na pszczółki czas zacząć.

DARKSTAR ONE

Poza tym jednak wielu stycznych punktów nie ma. **Darkstar One to kosmiczny symulator przywodzący na myśl klasyki: Frontiera i Wing Commandera.** Ascaron chce połączyć wiele gier w jedną i korzystając ze swoich wcześniejszych doświadczeń, stworzyć coś naprawdę wielkiego. I jeśli choć część zapowiedzi znajdzie potwierdzenie w faktach, to będzie hicior jakich mało.

W grze wcielasz się w Kayrona Jarvisa, młodego pilota, który ma wielkie szczęście latać Darkstar One – statkiem kosmicznym odziedziczonym po zamordowanym ojcu. **W tle zaś szykuje się wielki intergalaktyczny konflikt, któremu oczywiście w końcu będziesz musiał zapobiec.** Jednak droga, jaką obierzesz, zależeć będzie już tylko od twoich upodobań. Z jednej strony opowiadana historia ma być spójna i ciekawa, okraszona 50 minutami przerywników filmowych (przy tworzeniu scenariusza pomagała mało u nas znana niemiecka pisarka sci-fi Claudia Kern) i wprowadzająca gracza systematycznie głębiej w arkana świata, z drugiej zaś pozostawi mu masę swobody.

Kayron będzie musiał zarabiać, choćby po to, by kupić lepszą broń i osłony do swojego statku. A **pieniądze zdobyć może na bardzo wiele sposobów, począwszy od handlu, transportu i eskortowania, poprzez zabawę w łowcę nagród, aż po szmuglowanie i piractwo.** Do wolnego wyboru dojdzie jeszcze swoboda poruszania się. Możesz przemierzać galaktykę wzdłuż i wszerz, napotykając setki planet (zamieszkiwanych przez sześć ras), księżyców, stacji, asteroid i oczywiście całą masę statków. Nie będziesz pępkiem wszechświata, tylko małą cząstką gigantycznego, żyjącego, dynamicznego uniwersum.

Ascaron bardzo dużo uwagi poświęcił głównej atrakcji gry, statkowi Darkstar One. Nic dziwnego, gdyż to właśnie wyjaśnienie związanej z nim tajemnicy będzie kluczem do przywrócenia spokoju galaktyce. Zanim jednak do tego dojdziesz, **możesz wyposażyć go w... ponad dwieście rodzajów uzbrojenia, pancerza i dodatków!** Tylko od ciebie zależy, czy polatasz sobie lekkim i zwinnym stateczkiem, czy ciężkim, prawie niezniszczalnym i wyposażonym w mocarną broń potworem.



Hej, kosmos jest taki duży, a oni muszą się tłoczyć na jednym screenie!

Jak pokazują screeny, akcja DO rozgrywać się będzie głównie w przestrzeni kosmicznej, jednak na tym nie koniec. **Niekiedy Kayron zawita na powierzchnie planet, a nawet wleci do ich wnętrz!** Na pierwszy rzut oka widać, że grafika jest bardzo poprawna, choć nie stanowi jakiegoś wielkiego skoku jakościowego. Szczególnie ucieszą się z tego posiadacze słabszych kompów. Ponoć gra Ascaron działać ma już na procesorze 1,6 GHz z 256 MB RAM. Nieco to dziwne, gdy się spojrzy na ogrom świata.

Ascaron chce połączyć wiele gier w jedną i korzystając ze swoich wcześniejszych doświadczeń, stworzyć coś naprawdę wielkiego.

Wszystko świetnie, ale autorzy stale milczą na jeden temat, za to naprawdę zasadniczy. Jak w ogóle będzie wyglądało latanie?! Nigdzie ludzie z Ascaron nie powiedzieli, czy gra będzie poważnym symulatorem, czy tylko strzelanką wyposażoną w rozwiniętą fabułę i wątki ekonomiczne. **Patrząc na bardzo mało skomplikowany HUD, można odnieść wrażenie, że Darkstar One będzie raczej zręcznościówką.** Jak dla mnie to nawet lepiej.

Pytanie tylko, czy twórcy bardzo udanych strategii i świetnego RPG-a sprawdzą się na nowym, diametralnie innym polu. Na papierze wszystko wygląda świetnie, ale ja bym Ascaronowi nie ufał w ciemno. Zanim kupisz tę grę, poczekaj na recenzję w Clicku. Mam nadzieję, że przeczytasz ją jeszcze przed wiosną.

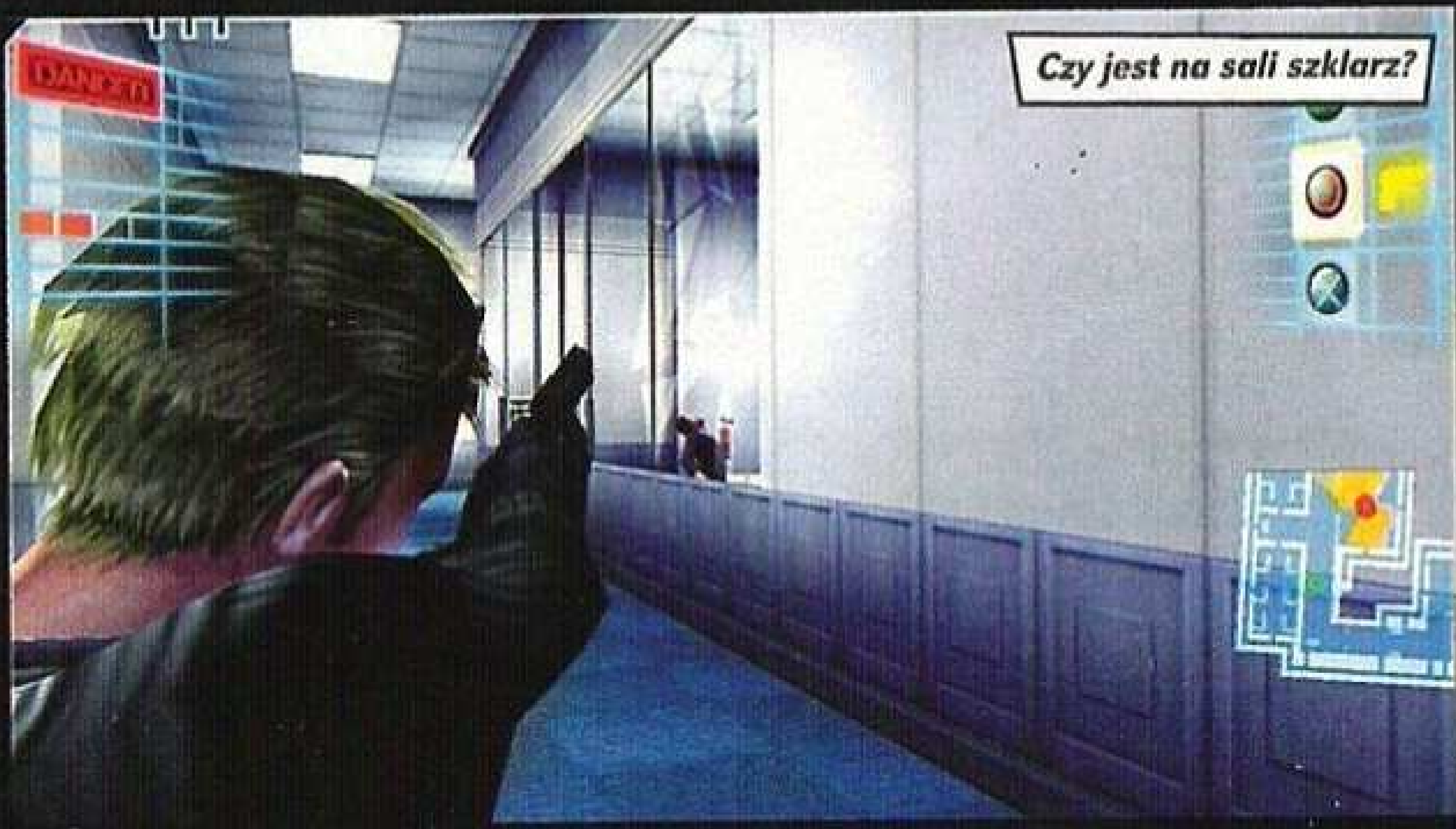
Autor: Che Collada

Darkstar One

Producent:	Dystrybutor PL:
Ascaron Software	brak
http://www.darkstar-one.com/	
Premiera: I kwartał 2006	
Gatunek: kosmiczny symulator	
+	epicki rozmach świata • swoboda • 200 możliwych upgrade'ów statku!
−	Ascaron nie ma doświadczenia w grach zręcznościowych

We wszystkich optymistycznych zapowiedziach słychać tylko jedną fałszywą nutę – autorzy mało mówią o tym, jak wyglądać będzie latanie.

Trzech złodziejaszków!


Czy jest na sali szklarz?



THE PLAN

Czasem nie da się inaczej – by zgarnąć największy łup, potrzebni są wspólnicy...


Potrzebuję spinki do włosów...




Na dachu windy jest cieplej.



Zadanie, które stanie przed tobą w The Plan, jest bardzo trudne – **wcielisz się w trzech włamywaczy jednocześnie!** Do sterowania postaciami będzie potrzebna maksymalna koncentracja. Ekran zostanie podzielony na trzy części (dużą i dwie mniejsze), stale będziesz mógł obserwować, czy twoim wspólnikom nie zagraża np. wykrycie przez strażników. Bardzo ważna będzie koordynacja działań, toteż gdy jeden z bohaterów zostanie zatrzymany, drugi musi mu szybko pomóc. Każdy członek zespołu będzie posiadał inne umiejętności – jeden potrafi otwierać zamki, drugi sejfy, a trzeci ogłuszać strażników.

Twoim zadaniem będzie wykradzenie płócien Rembrandta oraz drogocennego klejnotu. Prawdopodobnie całość zostanie osadzona w jednej lokacji – praskim muzeum sztuki. Twórcy zapowiadają wiele interesujących elementów, takich jak wykonywanie rekonesansu i fotografowanie zakamarków budynku podczas zwiedzania z wycieczką, czy wykradanie kluczy z kieszeni prowadzącego wykład profesora, co będzie zręcznościową minigrą (ręka zbliżająca się do kieszeni trzęsie się i przy pomocy myszki lub klawiatury będzie trzeba utrzymać ją w określonych granicach).

> **Gra zostanie osadzona w jednej lokacji, praskim muzeum sztuki.**

Do budynku wkradniesz się, gdy zapadnie zmrok – przez wejście dla obsługi (przy pomocy fałszywych lub skradzionych legitymacji) lub szyby wentylacyjne. W grze otworzysz wiele zamków (kolejna zręcznościowa minigra – zabawa wytrychami), a w przypadku sejfów i skarbców przydatne okażą się materiały wybuchowe.

Choć oprawa graficzna nie zachwyca, The Plan broni się świetnym pomysłem. Zapowiada się wciągający symulator złodziejskiego tercetu!

The Plan

Producent: Eko System	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.ekosystem.com/	
Premiera: 2006	
Gatunek: skradanka	
+	trzy postacie jednocześnie • fabuła • oryginalne pomysły
–	oby sterowanie trzema postaciami nie wymagało nadludzkiej koncentracji

Jeśli sterowanie nie popsuje całości, będzie bardzo dobrze.

Autor: Martin

Wydawać by się mogło, że w erze World of Warcraft nie ma sensu tworzyć nowych MMORPG-ów. Mimo to niektórzy próbują. Czym zaskoczy nas Vanguard: Saga of Heroes autorstwa Sigil Games?

Wakacyjny kurort w Krainie Deszczowców...

VANGUARD
SAGA OF HEROES



Na pierwszy rzut oka trudno zauważyć, że Vanguard: Saga of Heroes różni się czymś od innych gier tego typu. Ot, **kolejny MMORPG osadzony w świecie fantasy pełnym elfów i krasnoludów, rycerzy i księżniczek, jaskiń i lasów...** Czy przypadkiem już tego nie przerabialiśmy? Owszem. Ale na pewno nie spotkałeś się nigdzie z tak złożonym i rozbudowanym światem. W Vanguard: Saga of Heroes największe wrażenie zrobią ogromne miasta. W jednym z nich, zwanym New Targana, znajdziesz około 250 budynków i choć brzmi to nieprawdopodobnie, będziesz mógł zajrzeć do wnętrza każdego z nich. I nie chodzi tylko o niewielkie domy mieszkalne, ale i o ogromne pałace!

W jednym z miast, zwanym New Targana, znajdziesz około 250 budynków – i będziesz mógł zajrzeć do wnętrza każdego z nich!

Vanguard: Saga of Heroes będzie jednak pod kilkoma względami innowacyjny. **Chodzi przede wszystkim o podejście autorów gry do tzw. instance zones.** Są to miejsca generowane przez program specjalnie dla poszczególnych grup graczy. Służą one ograniczeniu sytuacji, kiedy do małej jaskini schodzą się tłumy takie, jakby przemawiał w niej co najmniej Andrzej Lepper. **Twórcy z Sigil Games zrezygnowali z tego rozwiązania**, tłumacząc, że ich zdaniem psuje ono ideę gier MMORPG.

W grze spotkasz się za to z zadaniami przeznaczonymi dla konkretnych zespołów. Kiedy otrzymasz takiego questa, nikt nie sprzątnie ci sprzed nosa potwora do zabicia.

Swoją postać będziesz rozwijał w jednym z dwóch kierunków – awanturniczym bądź rzemieślniczym. Co prawda nie będziesz mógł dążyć jednocześnie obiema drogami, jednak możliwa będzie zmiana kierunku rozwoju bohatera w specjalnych, przeznaczonych do tego lokacjach. Dzięki temu, gdy przyjdzie ci zabić potężnego trolla, weźmiesz do rąk miecz i tarczę, zaś w razie przeprawy przez rzekę postarasz się zbudować naprędce tratwę, korzystając ze zdolności żeglarskich.

Limit doświadczenia ustalono wstępnie na 40 poziom. Już na początku przygody – to spodoba się graczom – każda z postaci dostaje konia. Podróżować będzie też można po rozległych akwenach, z czasem dorobisz się nawet dużego i uzbrojonego statku! Jeśli jednak stwierdzisz, że masz chorobę morską lub boisz się otwartych przestrzeni, **nie będziesz musiał nawet ruszać swoich szlachetnych czterech liter z miasta.** Wtedy zajmiesz się wykonywaniem zadań wyłącznie dla jego mieszkańców.



Ten gość dosłownie uwielbia rąbać.

Grupa Trzymająca Władzę ustala skład rządu...

Rozgrywkę w Vanguard: Saga of Heroes można z grubsza podzielić na trzy sfery – przygodę, rzemiosło i dyplomację. Pierwsza z nich to, rzecz jasna, wykonywanie questów i zabijanie kolejnych grup potworów w celu podniesienia statystyk bohatera. Druga sfera pozwoli ci ze znalezionych przedmiotów zmajstrować nowe, przydatniejsze rzeczy, np. zbroje, ostrza czy mikstury lecznicze. Tworzenie elementów ekwipunku ma być powiązane ze zręcznościowymi minigierkami. Sfera trzecia, czyli dyplomacja, to wszystkie rozmowy z NPC-ami. **Jeśli będziesz dobrym mówcą, niektóre questy rozwiążesz bez wyciągania oręża z poch... futerału.**

Przed Vanguard: Saga of Heroes stoi bardzo trudne zadanie – przekonać do siebie graczy, którzy mają już wyrobioną świetną opinię na temat World of Warcraft. Zdaje się, że do życia nie potrzeba im niczego poza tą sprawdzoną już grą. Niemniej, czym większy wybór, tym lepiej dla wielbicieli gatunku. A nuż Vanguard pokaże prawdziwą klasę...



Pomyśleć, że do każdego z tych budynków będzie można wejść.



Super Frog? Brrrrrrr...

Vanguard: Saga of Heroes

Producent:	Dystrybutor PL:
Sigil Games	brak

http://www.vanguardsoh.com/

Premiera: styczeń 2006

Gatunek: MMORPG

+ ogromny, rozbudowany świat • szereg nowości i usprawnień
− brak większych innowacji

Vanguard: Saga of Heroes zapowiada się naprawdę dobrze, ale przekonać fanów World of Warcraft będzie na pewno trudno...

Autor: Artur „Roland" Dąbrowski

Test fajerwerków przed Sylwestrem wypadł znakomicie...

Jego Wysokość Air Jordan w locie!

Jeśli pójdzie tak dalej, będziemy mieli na PeCetach prawdziwy wysyp żywych trupów. Uważaj, zombiaki nadciągają!!!

VOODOO NIGHTS


Zawsze na służbie, zawsze gotowi!


Wiadomość o pełnych wersjach w przyszłym Clicku zelektryzowała Jacka.

Już mamy lub wkrótce zagramy w Land of the Dead (demo na płytach Clicka!) i Stubbs The Zombie, producenci szykują nam Possession i City of the Dead, a studio Mindware, **karmieni knedlikami i smażenym syrem Czesi, przygotowują Voodoo Nights.** Wydawać by się mogło, że programiści z Pragi niezbyt znają się na żywych trupach, kto wie jednak, czy to właśnie nie ich produkcja będzie – jak mawiają młodzieżowi spikerzy radiowi – „najbardziej wypasiona, joł, joł, joł!".

Ludzie z Mindware twierdzą, że ich gra **będzie połączeniem Maxa Payne'a i „Zabójczej Broni".** Bolesny Max w porównaniu tym pojawia się z tego względu, że Voodoo Nights to strzelanina z akcją pokazaną w widoku TPP. Filmy z pełnym pasji Melem są zaś przywoływane dlatego, że gra ma dwóch bohaterów, Jacka i Samuela, gliniarzy o nie całkiem kompatybilnym kolorze skóry.

Współpraca bladego Jacka i czekoladowego Samuela ma być tym, co odróżni Voodoo Nights od innych gier akcji. Bezpośrednio pokierujesz jednym z gliniarzy, w każdej chwili będziesz jednak mógł przełączać się między grywalnymi postaciami. Chociaż nie zawsze będzie to konieczne, bowiem nie dość, że komputer sam sterować będzie drugim z twardzieli, to jeszcze możesz wydawać mu proste polecenia, w stylu „idź tam", „osłaniaj mnie", „atakuj". **Voodoo Nights będzie też wyposażone w sieciowy tryb co-operative,** w którym sztuczną inteligencję będziesz mógł zastąpić prawdziwym intelektem kolegi. O ile oczywiście kolega takowy posiada...

Programiści z Mindware sporo czasu poświęcili na takie opracowanie strzelanin, by robiły jak największe wrażenie. Efekty znane z hollywoodzkich, wysokobudżetowych sensacji osiągnięto na kilka sposobów – **elementy otoczenia poddają się destrukcji**, animacje „już-martwych-ale-jeszcze-przed-chwilą-żywych" przeciwników wykorzystują rag-doll, filmowa praca kamery ze wstrząsami, zbliżeniami i zwolnieniami również dodaje przyprawy temu, co widać na ekranie. Akcję będzie można spowolnić również samemu, korzystając z tzw. trybu DeadTime, który w rzeczywistości jest po prostu zwykłym bullet-time'em.

Na szczęście poza porównaniami do Maxa Payne'a Voodoo Nights ma jeszcze coś do zaoferowania. **Akcja toczyć się będzie w mieście stylizowanym na Nowy Orlean.** Po tajemniczej śmierci swojego partnera Jack otrzymuje nowego kompana, Jamajczyka Samuela, który wszędzie widzi ślady działania magii voodoo. Nietypowa paranoja Samuela przyda się wyjątkowo w śledztwie, które razem przyjdzie im poprowadzić. Okazuje się, że **kontrolę nad miastem chce przejąć gangster King Papa Bodango, prawdziwy specjalista w temacie karaibskiej czarnej magii i żywych trupów.** Gliniarze nie mieliby większych szans w starciu z jego zastępami, gdyby nie to, że sami poznają kilka zaklęć voodoo. Będziesz więc nie tylko strzelać, ale i czarować!

Akcję będzie można spowolnić, korzystając z tzw. trybu DeadTime, czyli po prostu zwykłego bullet-time'a.

Czarna magia to nie jedyny atut Voodoo Nights. **Lepiej niż nieźle prezentuje się także oprawa graficzna gry, bazująca na autorskim silniczku MENG.** Wszystkie obiekty są szczegółowe, pokryte teksturami w wysokiej rozdzielczości, engine korzysta też z efektów poprawiających ich jakość, jak bump mapping itd. Wrażenie robią eksplozje i efekty działania czarów, **niewiele gier akcji znajdujących się w produkcji wygląda równie dobrze.** Ciekawym rozwiązaniem jest okienko umieszczone w prawym górnym rogu ekranu, pokazujące, co robi kierowany przez komputer policjant. Choć obraz jest w nim równie szczegółowy, gra nie zwalnia, nie zacina się. To dobrze wróży posiadaczom słabszego sprzętu. Do premiery gry pozostało zresztą tyle czasu, że raczej na pewno każdy co najmniej raz zmieni konfigurację kompa...


Popraw sobie korekcję gamma, chłopie!

Voodoo Nights

Producent: Mindware	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.voodoonights.com/	
Premiera: I kwartał 2007	
Gatunek: akcja/TPP	
🙂	czary voodoo • współpraca między bohaterami • grafika
🙁	co Czesi mogą wiedzieć o zombi? • w założeniu dowcipne dialogi między bohaterami wcale nie muszą być śmieszne...

Oryginalna gra akcji to rzadkość. Choć ostatnia produkcja studia (Cold War) to średniak, Voodoo Nights może sprawić nam miłą niespodziankę.

Autor: Foch77

WARHAMMER
MARK OF CHAOS

Czekajcie, a będzie wam dane – zapowiedziano nową, pierwszą od siedmiu lat (!) grę strategiczną wykorzystującą system Warhammer.

Kościuszkowcy nawet po śmierci chodzą z kosami na sztorc.

Miss Moherowych Beretów – wyróżnienie fotoreporterów.

Kazimierz IV Śpioch jak zwykle zaległ w trawie...

Dla niewtajemniczonych podpowiedź – **Warhammer to strategiczna gra planszowa** (a dokładniej „figurkowa") firmy Games Workshop, **w swoim gatunku równie popularna jak w karciankach Magic: The Gathering**, a w papierowych RPG-ach system D&D. Osadzony w realiach fantasy Warhammer ma również swoją odmianę science fiction, zatytułowaną Warhammer 40.000, w ostatnim czasie cieszącą się dużo większym zainteresowaniem twórców gier komputerowych (patrz np. świetny Dawn of War). Na szczęście **znaleźli się ludzie, którzy od orków z karabinami wolą jednak gobliny z widłami...**

Poprzednim RTS-em korzystającym z licencji Warhammera był fenomenalny Dark Omen z 1998 roku, przygotowany przez Mindscape, a wydany przez Electronic Arts. W ciągu kilku minionych lat licencja powędrowała w inne, na szczęście równie zacne ręce. Mark of Chaos zostanie wydany pod koniec 2006 roku przez koncern Namco, a **grę stworzy studio Black Hole Entertainment, znane z bardzo udanej, choć niedocenionej produkcji Armies of Exigo.** Mark of Chaos i Dark Omen łączy jednak więcej niż tylko marka Warhammer – **obie koncentrują się wyłącznie na dowodzeniu armią**, nie ma w nich wydobywania surowców, stawiania fortyfikacji itd.

Grafika nawiązuje zarówno do Dark Omen, jak i do wyglądu figurek wykorzystywanych w grze planszowej.

A przynajmniej nie ma na polu bitwy. **Elementy „zarządcze" ograniczono do ekranów pojawiających się pomiędzy kolejnymi starciami kampanii**, będziesz mógł tutaj rozwijać stolicę kierowanej przez siebie frakcji, tworzyć nowe oddziały, przygotowywać je do walki. W Mark of Chaos staniesz na czele jednej z czterech armii znanych z gry planszowej: Imperium, Skavenów, Sił Chaosu i Wysokich Elfów. Jednostki z pozostałych sił zbrojnych występujących w uniwersum Warhammera (m.in. orki, gobliny, wampiry) pojawią się w Mark of Chaos w postaci najemników, których będziesz mógł powołać do pomocy.

Istotą gry są jednak bitwy rozgrywane na trójwymiarowej mapie w czasie rzeczywistym. Czyli, **mówiąc krótko, krwawa jatka w 3D.** Tu Mark of Chaos skorzysta najbardziej na licencji systemu Warhammer. Jego zasady symulują nie tylko ruchy jednostek, starcia mniejszych i większych oddziałów, wpływ przyjętych formacji na wynik bitwy, ale również **morale jednostek uczestniczących w walce** – i wszystko to znajdzie się w produkcji studia Black Hole.

Twórcy gry obiecują nam zmagania rozgrywane w różnej skali, od potyczek kilku niewielkich formacji po batalie, w których udział będą brały ogromne armie.

Brutalne walki między oddziałami Imperium i Sił Chaosu (główna oś fabularna trybu single) będą oprawione w grafikę stojącą na bardzo wysokim poziomie. Mark of Chaos nawiązuje pod tym względem zarówno do Dark Omen, jak i do wyglądu figurek wykorzystywanych w grze planszowej. Opracowany engine intensywnie korzysta z dynamicznego oświetlenia, efektów takich jak glow czy bloom, dzięki czemu **to, co widać na ekranie, ma swój oryginalny, niepowtarzalny styl.** To zresztą widać na screenach, prawda?

Do premiery gry został jeszcze ponad rok, a już teraz jest ona grywalna i wygląda rewelacyjnie. Mając w rękach taki potencjał, ekipa Black Hole raczej niczego nie popsuje. Może i za wcześnie na takie sądy, ale Mark of Chaos ma szansę stać się jedną z najlepszych strategii 2006 roku!

Jesteśmy świadkami bicia rekordu Guinnessa w liczbie wojaków na fotografii.

Warhammer: Mark of Chaos

Producent:	Dystrybutor PL:
Black Hole Entertainment	brak

http://www.namco.com/games/warhammer/

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: RTS

☺ licencja Warhammera • oprawa graficzna • klasa producenta

☹ zasadniczo nie stwierdzono... może... premiera dopiero za rok?

Poprzednia strategia korzystająca z licencji systemu Warhammer to jedna z ciekawszych produkcji w historii gatunku. Mark of Chaos ma szansę godnie ją zastąpić.

Autor: Foch77

Ostra wymiana ognia będzie w grze chlebem powszednim.

I pomyśleć, że tak było naprawdę...

Po walce nie zostanie tu nawet kamień na kamieniu.

Błąd obrońców i goool! Eee... To nie ta gra...

COMPANY of HEROES

Producenci znakomitego Homeworlda tworzą kolejnego RTS-a – tym razem traktującego o najkrwawszym konflikcie zbrojnym w historii.

Company of Heroes to strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach drugiej wojny światowej. **W grze wcielisz się w postać dowódcy kompanii Aliantów**, a twoim priorytetowym zadaniem będzie poprowadzenie podległych ci żołnierzy do zwycięstwa nad wojskami Osi.

Kompania Bohaterów będzie sumą wszystkiego co najlepsze w RTS-ach o drugiej wojnie światowej. Producenci gry szczególny nacisk kładą na realizm rozgrywki i swobodę działania. Dzięki zastosowanemu silnikowi fizycznemu Havok 3.0 oraz autorskiemu Essence Engine w CoH ujrzysz środowisko gry tak dopieszczone graficznie i tak interaktywne jak w żadnym dotychczas wydanym RTS-ie.

Wszelkie obiekty znajdujące się na mapach będzie można niszczyć na nieskończenie wiele sposobów, co daje szereg możliwości taktycznych. Prosty przykład – jeśli zauważysz wroga czającego się na dachu budynku i będziesz w posiadaniu pancerfausta, wystarczy, że wystrzelisz w jedną ze ścian obiektu. Nieprzyjaciel zginie w rumowisku. Smacznie! Model fizyki zastosowany w grze w równym stopniu oddziaływać będzie na wszystkie kierowane jednostki (pojazdy, żołnierzy). Dla przykładu: **kilka granatów rzuconych pod gąsienice czołgu zatrzyma go, ale jeśli wieża czołgu będzie sprawna, nadal będziesz mógł z niej korzystać!**

Na realizm rozgrywki w CoH będzie miała wpływ także sztuczna inteligencja jednostek. Zaatakowani żołnierze nie będą stać w miejscu i czekać, aż granat wybuchnie im przed nosami. Schowają się za najróżniejszymi elementami otoczenia, spróbują znaleźć odpowiednie miejsce do oddania strzału, będą się wzajemnie osłaniać, postarają się zajść przeciwnika od strony, od której najmniej będzie się ich spodziewał itp. Po prostu – nie będą zachowywać się jak pozbawione mózgu plastikowe figurki, lecz jak racjonalnie myślący ludzie, walczący o przeżycie.

Rozgrywka toczyć się będzie w kilku częściach Starego Kontynentu. Zabawę rozpoczniesz od inwazji w Normandii, a zakończysz w Niemczech, po drodze biorąc udział w bitwach najistotniejszych dla przebiegu wojny. Podobnie jak w serii Close Combat – **gra będzie wymagała od ciebie umiejętności taktycznych, spychając na drugi plan kwestie zarządzania znane z innych strategii.** Zamiast produkować jednostki, będziesz je brał z odwodów.



Ciekawe, kto ma tutaj większe szanse?

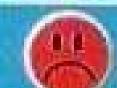
Kompania Bohaterów będzie sumą wszystkiego co najlepsze w RTS-ach o drugiej wojnie światowej.

Graficznie – jako RTS – Company of Heroes w chwili obecnej nie ma sobie równych. Szczegółowość map i modeli jednostek jest tak duża, że np. po zrobieniu maksymalnego zooma na wybranego żołnierza możesz zobaczyć nawet kurz na jego ubraniu albo wyraz twarzy, zależny od sytuacji! Nie minę się chyba z prawdą, jeśli powiem, że przy całkowitym zbliżeniu kamery grafa wygląda jak w porządnym FPS-ie na miarę Call of Duty. Kwestia dźwięku w CoH zapowiada się równie dobrze. Będziesz czuł, że uczestniczysz w prawdziwym horrorze, jakim jest walka na froncie.

Company of Heroes z całą niemal pewnością będzie perełką wśród RTS-ów traktujących o drugiej wojnie światowej. I choć do planowanej premiery gry zostało jeszcze prawie pół roku, konkurencja już teraz może zacząć się bać. Jest czego.

Kto nie oddaje tekstów w terminie, musi uważać na złość Rednacza.

Company of Heroes

Producent: Relic Entertainment	Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.companyofheroesgame.com/	
Premiera: luty 2006	
Gatunek: RTS	
	świetna oprawa audiowizualna • realizm • brak konieczności budowania baz
	wymagania sprzętowe na pewno będą duże

Gra z pewnoscia zaskarbi sobie uznanie tych, ktorych nudzą już seryjnie klonowane RTS-y o drugiej wojnie swiatowej.

Autor: O.B.C.Y.

Kilkunastotysięczne armie zmiatane z powierzchni ziemi przez jedno zaklęcie. Chcesz to zobaczyć na własne oczy?

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES



Smoczuś lubi przygrzać!



Ciemno jak w... krainie nieumarłych.

W brew pierwszemu skojarzeniu, jakie mogła wywołać nazwa gry, nie chodzi tu bynajmniej o kolejną odsłonę słynnych Herosów Mocy i Magii. **Heroes of Annihilated Empires to dzieło grupy Ukraińców, którzy swój talent zaprezentowali przy okazji Kozaków i American Conquest** – wyśmienitych strategii cenionych przez fanów gatunku. Znakiem rozpoznawczym poprzednich gier studia GSC były przede wszystkim ogromnych rozmiarów bitwy. Podobnie będzie w Heroes of Annihilated Empires, jednak to nie jedyny mocny punkt tej strategii czasu rzeczywistego, doprawionej do smaku elementami RPG.

Wcielisz się w postać jednego z 18 herosów, który początkowo będzie w pojedynkę podróżował po świecie gry – wielkim imperium ogarniętym okrutną wojną. Zwiedzisz sześć zróżnicowanych pod względem wyglądu krain. **Za fabułę HoAE odpowiada znany (przynajmniej na Ukrainie) pisarz fantasy – Ilya Novak.** Z pewnością przeszukasz starożytne ruiny i zapomniane przez świat do dzienne lochy, pokonując krocie przeciwników. W czasie gry zdobędziesz nowe zaklęcia, a twoja postać będzie zbierać punkty doświadczenia.



W której wieży jest królewna?

Tu warto wyjaśnić, na czym będzie polegać połączenie elementów RTS-a i RPG-a. Bohater będzie poruszać się po świecie gry, rozmawiać z NPC-ami, wykonywać powierzone questy i rozwijać swoje umiejętności. Z czasem jednak otrzymasz możliwość wznoszenia budynków i organizowania bazy. Wokół ciebie zaczną się skupiać ludzie i staniesz się przywódcą społeczności. W tym momencie zacznie się część strategiczna – rozwiniesz bazę, będziesz dbał o wyżywienie poddanych, uzbroisz ich i stworzysz armię. Wojsko będziesz mógł wysłać na wojnę z innym bohaterem. **W grze pojawi się 100 różnych jednostek bojowych, a w bitwach weźmie udział nawet do 64 tysięcy żołnierzy jednocześnie!**

Duży wpływ na sposób rozgrywki będzie miał wybór rasy. Twórcy zapewniają, że będą się one różniły nie tylko wyglądem. Każda nacja będzie posiadała swoje silne i słabe strony, co będzie wymagać od gracza stosowania różnych strategii. **Lubującymi się w maszynach krasnoludami trzeba będzie kierować inaczej niż biegającymi po lasach elfami, ludźmi gór lub cuchnącymi nieumarłymi.** Jeszcze innej strategii będą wymagały uzbrojone jedynie w zbielałe kości gobliny (*jeśli można mówić o strategii w przypadku tych zielonych knypków – Rednacz*). Wszystkie rasy mają się różnić także budynkami, których łącznie będzie 70 rodzajów.

Znakiem rozpoznawczym poprzednich gier GSC są ogromnych rozmiarów bitwy. Podobnie będzie i w tym przypadku.

Niezwykle ważna będzie w grze magia. Magiczne przedmioty (będzie ich około 50 rodzajów) oraz opracowywane przez bohatera czary odegrają szczególnie ważną rolę podczas bitew. W grze pojawią się zaklęcia mogące niszczyć, dodać sił wojskom oraz przyzwać paskudne monstra. Czasem jeden czar przesądzi o losach bitwy, a przy zapowiadanej skali potyczek oznacza to masę efektownych błysków i wybuchów.

Mimo ogromnych rozmiarów świata, bitew oraz zaklęć raczej nikt nie musi obawiać się o wymagania sprzętowe. **Grafika przypomina trochę drugą część Kozaków**, na dwuwymiarowych planszach zobaczysz trójwymiarowe obiekty. Wyobrażam sobie narzekania, że to przeżytek, starość i w ogóle średniowiecze, ale ta klimatyczna oprawa wizualna w Heroes of Annihilated Empires przekonuje. Jeśli zamierzenia się sprawdzą, możemy dostać **miks rasowego RTS-a i RPG-a w stylu Diablo, w którym u twojego boku stanie 60-tysięczna armia pomocników.** To wizja, obok której żaden fan fantasy nie może przejść obojętnie. ☾

Heroes of Annihilated Empires

Producent:	Dystrybutor PL:
GSC Game World	brak

http://www.heroesofae.com/

Premiera: 2006

Gatunek: RTS/RPG

☺ klimatyczna grafika • ogromne bitwy • efektowne zaklęcia

☹ łączenie gatunków nie zawsze się udaje...

Jednym zaklęciem będę mógł zabić kilkanaście tysięcy goblinów – to coś dla mnie. I dla ciebie!

Autor: Martin

?! COŚ PODOBNEGO

Heroes of Might and Magic V

Seria kultowych strategii zostanie w swojej najnowszej odsłonie całkowicie odświeżona i przeniesiona w 3D. Tym razem **za produkcję odpowiada studio Nival, twórcy m.in. Etherlords.** Zmieniony zostanie system rozgrywki oraz walki, co sprawi, że gra będzie znacząco różnić się od czwartej – według wielu najsłabszej – części. Nowi „hirołsi" pojawią się już na początku przyszłego roku!

Dodatek do Empire Earth II

Sukces strategii Empire Earth II pozwolił studiu Mad Doc Software rozpocząć prace nad pierwszym przeznaczonym do niej dodatkiem, który otrzymał nazwę **Empire Earth II: The Art of Supremacy**. Co nowego nas czeka? Przede wszystkim dwa tryby gry przeznaczone do zabawy w sieci – Fealty, w którym osłabiona nacja będzie mogła zostać wasalem jednej ze stron konfliktu, oraz Tug-of-War, gdzie walki toczone będą na trzech, pięciu lub siedmiu połączonych ze sobą mapach, a ostateczne zwycięstwo osiągnie się dopiero po pokonaniu wroga na jego mapie startowej. Zobaczymy również trzy nowe kampanie dla jednego gracza, rozgrywane m.in. w czasach potęgi starożytnego Egiptu i kampanii napoleońskich. Do tego dochodzi dziesięć nowych jednostek, a także możliwość włączania tubylczych plemion do własnych armii i przenoszenia oddziałów pomiędzy kolejnymi poziomami kampanii. Standard. Do uruchomienia The Art of Supremacy będzie wymagał podstawowej wersji gry, a ukaże się na wiosnę 2006 roku.



Warszafka płonie!

www.empireearth2.com

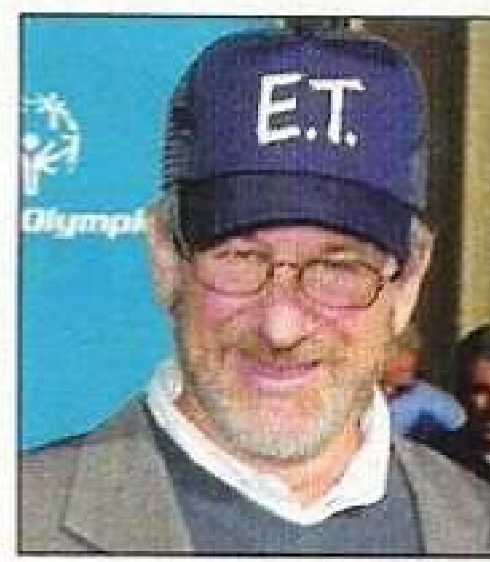
Tom Clancy's Splinter Cell 4 oficjalnie ogłoszony!

Koncern Ubisoft oficjalnie potwierdził wcześniejsze przecieki o trwających pracach nad **czwartą częścią serii Splinter Cell**. Nowe przygody Sama Fishera ukażą się na wiosnę 2006 roku na konsolach nowej generacji i PC. Twórcy gry zapowiadają, że będą kontynuować rozwiązania, które pojawiły się w Splinter Cell: Chaos Theory, ostatniej i jak dotąd najwyżej ocenianej części cyklu (średnia ocen w prasie powyżej 91%). Obiecują też, że czwarty Splinter Cell zaoferuje prawdziwie rewolucyjne przeżycia dzięki realistycznej oprawie audiowizualnej, której stworzenie umożliwiają najnowsze technologie. Będzie pięknie!

www.splintercell.com

Steven gracz

Koncern Electronic Arts podpisał kontrakt ze **Stevenem Spielbergiem**. Na jego mocy znany reżyser stanie na czele zespołu, który przygotuje trzy zupełnie nowe gry – ani niezwiązane z wcześniejszymi filmami Spielberga, ani niebędące kontynuacją którejś z serii wydawanych przez EA. Pierwsza z tych produkcji już powstaje, ale EA nie chce na razie zdradzać żadnych szczegółów na jej temat. Gry Spielberga będą przede wszystkim przeznaczone na konsole nowej generacji (Xbox 360 i PS3), ale jest bardzo prawdopodobne, że pojawią się również na PC. Szef studia EALA, z którym Spielberg będzie współpracował, powiedział: ***Steven to pełen pasji gracz, który kocha to medium. Jego zdaniem nowe technologie pozwalają tworzyć takie formy rozrywki, o jakich zawsze myślał.*** To ci Steven... Aha, warto dodać, że współpracownikiem Stevena Spielberga został Doug Church, programista, który brał udział w tworzeniu gier takich jak Thief i Deus Ex.

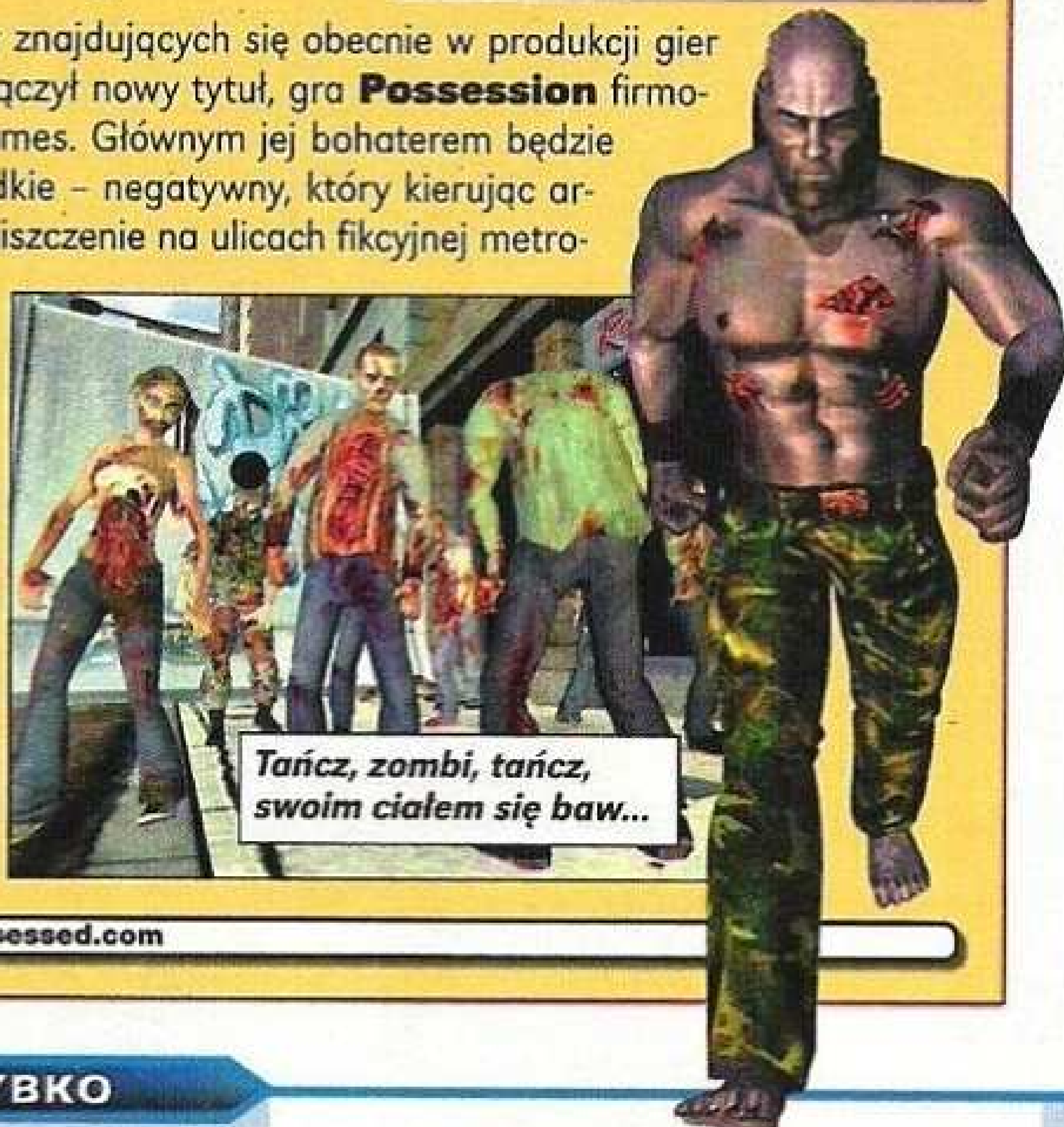


Steven już widzi kolejne miliony na koncie...

www.ea.com

Daj się opętać

Do całkiem długiej listy znajdujących się obecnie w produkcji gier o żywych trupach dołączył nowy tytuł, gra **Possession** firmowana przez studio Blitz Games. Głównym jej bohaterem będzie Enslaver, bohater – co rzadkie – negatywny, który kierując armiami zombi, będzie siał zniszczenie na ulicach fikcyjnej metropolii. W grze zastosowano nowoczesny system Endorphin 2.5, który m.in. potrafi generować animacje w czasie rzeczywistym na podstawie zastosowanych w nim algorytmów sztucznej inteligencji. Brzmi fantastycznie, ale z zachwytami wstrzymamy się do premiery, która planowana jest na drugą połowę 2006 roku.



Tańcz, zombi, tańcz, swoim ciałem się baw...

www.youhavebeenpossessed.com

Wycieczka do zamku Wolfenstein

Podczas konferencji X05, zorganizowanej przez firmę Microsoft w Amsterdamie w celu wypromowania w Europie konsoli Xbox 360, id Software poinformowało o tym, że przygotowuje nową część cyklu **Wolfenstein**. PeCetowcy wpadli w panikę, bowiem dopiero kilka dni później wydawca gry, koncern Activision, potwierdził, że pojawi się ona również na PC. Ufff! Podobnie jak w przypadku Quake'a 4, grę wyprodukuje studio Raven, id Software będzie natomiast pełniło funkcję „producenta wykonawczego". W czołówce pojawi się także logo Nerve Software, które przygotuje tryb sieciowy – nie ustalono jednak jeszcze, czy na wszystkie platformy, czy tylko na konsole. Niestety o samej grze też wiadomo niewiele, z nieoficjalnych informacji wynika tylko, że tradycyjna FPS-owa mechanika rozgrywki będzie wzbogacona o elementy skradanki.



www.activision.com

KRÓTKO I SZYBKO



Nierealny Turok

Koncern Buena Vista Games ogłosił podpisanie umowy ze studiem Epic Games, zgodnie z którą najnowsza wersja silniczka **Unreal (Unreal Engine 3)** zostanie wykorzystana w nadchodzących produkcjach BVG. Pierwszą z nich będzie nowa część serii **Turok**, którą stworzy studio Propaganda Games.

EA zdobywa Chiny

Koncern **Electronic Arts** zdobywa coraz to nowe terytoria i rynki, umacniając swoją pozycję lidera branży gier komputerowych. Kolejny sukces EA to rozbudowa oddziału założonego w zeszłym roku **w Chinach**, którego biura mieszczą się w Szanghaju. Do EA China trafiło właśnie 20 programistów – powstanie tam studio zajmujące się produkcją nowych gier.



Szanghaj baj najt!

Przesunięty Neverend

Neverend, ciekawie zapowiadająca się gra RPG studia Mayhem (ciekawie głównie dlatego, że jej bohaterką jest wróżka Agavaen nie ustępująca... walorami Larze Croft), nie wyjdzie niestety przed gwiazdką. Jej premiera została przesunięta na luty 2006 roku.



Dziewczyna ma walory.



I of the Storm to jedna z gier oferowanych przez Strategy First.

Wypróbuj strategię

Strategy First, wydawca specjalizujący się głównie w grach strategicznych, rozpoczął akcję, w ramach której ze strony firmy (www.strategyfirst.com) ściągnąć można darmowe próbki większości dostępnych tytułów. Są to dema lub pełne wersje z wbudowanym ograniczeniem czasowym. Warto zajrzeć i sprawdzić, czy drzemie w tobie Napoleon.



Nowe info o FlatOut 2

Wreszcie pojawiły się nowe informacje na temat gry **FlatOut 2**, następcy samochodówki, o której ze względu na realistyczny model fizyki mówiło się, że to „Half-Life 2 wśród gier wyścigowych". Kontynuacja trafi do sprzedaży w pierwszej połowie 2006 roku, ale zamiast wprowadzać większe zmiany, będzie raczej bezpośrednim rozwinięciem pomysłów z oryginału. Przede wszystkim poprawiony będzie engine odpowiedzialny za generowanie efektownych kraks (tzw. crash true), ulepszono również rag-doll (w „jedynce" premiowana była odległość, na jaką po stłuczce wypadał z samochodu kierowca). Większe nowości pojawią się tylko w trybach gry, dojdzie m.in. Championship. Mimo niewielu zmian na FlatOuta 2 i tak warto czekać – pierwsza część pozostała niedoceniona, miejmy nadzieję, że druga odniesie sukces.



Ależ to autko będzie piękne po zmasakrowaniu...

www.empireinteractive.com

Zarządzaj piekłem

Zawsze kiedy wydaje się, że twórcy gier nie mają już żadnych nowatorskich pomysłów, dzieje się coś, co rzeczywiście zaskakuje. Studio Anarchy Enterprise ogłosiło rozpoczęcie prac nad grą **Hell Tycoon**, w której przyjdzie nam zarządzać piekłem. Projekt rzekomo powstał jako żart. Programiści dowcipkowali na temat coraz dziwniejszych tycoonów, ktoś zapytał „Co będzie następne, tycoon w piekle?", a pomysł ten tak spodobał się całej ekipie, że postanowiła go zrealizować. Twoim zadaniem w Hell Tycoon będzie sprawne zarządzanie każdym z 9 kręgów piekła oraz torturowanie grzesznych dusz. To wbrew pozorom trudny temat, tym bardziej że ma być potraktowany raczej na poważnie.

www.anarchyent.com

Ghost Wars ma wydawcę!

W poprzednim numerze zapowiadaliśmy Ghost Wars, nietypowe połączenie strategii z grą akcji. Pisaliśmy wtedy o kłopotach producentów ze znalezieniem dystrybutora, na szczęście cała historia dobrze się zakończyła – w Europie grę wyda firma Deep Silver (w Polsce jej przedstawicielem jest Nicolas Games). Przy okazji poznaliśmy kilka nowych faktów dotyczących produkcji. Stronami konfliktu będą w niej oddziały Ghost Wars, Chińskie Siły Zbrojne i terroryści, dysponujące łącznie 60 zróżnicowanymi jednostkami. Poza trzema kampaniami dla jednego gracza będzie również tryb multiplayer (dla maksymalnie 8 osób) z 20 przygotowanymi specjalnie mapami. Na koniec rzecz najważniejsza – zmienił się tytuł, który teraz brzmi **War on Terror**. Poprzedni był lepszy...



A dowódca ostrzegał – nie palić w czołgu!

www.deepsilver.net

Kamera Tony'ego Hawka

Ciekawostka – firma Digital Blue wprowadziła do sprzedaży **cyfrową kamerkę** firmowaną nazwiskiem **Tony'ego Hawka**, a przeznaczoną głównie dla sportowców, którzy chcą rejestrować swoje wyczyny. Kamerka znajduje się na opasce umieszczanej na czole, pozwala zapisać ok. 40 minut filmu na karcie o pojemności 32 MB, posiada laserowy wskaźnik, a kosztuje równe 100 dolarów.

Ciekawe jak ta kamerka łapie upadki z deski...

Kup Duke Nukem Forever!





Tak Amazon sprzedawał Duke'a...

O datach premier nowych gier w pierwszej kolejności dowiadują się sklepy – często jest to źródło, w którym najszybciej można sprawdzić, kiedy oczekiwana gra wyjdzie. W połowie października na stronie www.amazon.co.uk można było zamówić **Duke Nukem Forever** z datą premiery 2 grudnia 2005! Szybko okazało się jednak, że to błędna informacja – obecnie premiera wyznaczona jest na 21 kwietnia 2006. I tak nie wierzymy...

PlayStation Experience 2005


Mówią, że mało kto gra u nas na konsolach...

Mówi się, że rynek konsolowy ma się w Polsce słabo, ale całkowicie przeczy temu ogromny sukces, jaki odniosła zorganizowana w połowie października impreza **PlayStation Experience**, promująca nowe tytuły na konsole PlayStation 2 i PSP. W wydarzeniu tym udział brało ponad 15 tysięcy graczy, którzy oglądali m.in. WRC Rally Evolved, Soulcalibur III, Shadow of Colossus, EyeToy: Kinetic, Buzz: Muzyczny Quiz oraz grę SingStar 80s z piosenkami takich artystów jak Papa Dance, Lady Pank, Maanam czy Budka Suflera. Gratulujemy sukcesu!


Były emocje i...


...emocje innego rodzaju.

www.sony.pl



Dodatek do WoW

Wreszcie! Oczekiwania milionów (to nie przesada) fanów sieciowego RPG-a **World of Warcraft** zostaną spełnione – pojawi się pierwszy oficjalny dodatek do tej wyśmienitej gry. Będzie on zatytułowany **The Burning Crusade**, a najciekawsze ze zmian, jakie przyniesie, to m.in. zwiększenie maksymalnego poziomu doświadczenia do 70., dwie nowe grywalne rasy (w tym Blood Elves) oraz cały nowy kontynent, (Outland) pełen przygód i niebezpieczeństw. Pojawią się także nowe areny Battlegrounds oraz niespotykane wcześniej profesje. Świat gry zostanie także wzbogacony o dodatkowe lokacje (lochy i labirynty dla postaci na najwyższych poziomach doświadczenia), potwory oraz zwierzaki, na których można jeździć wierzchem. Mówiąc krótko: wiele radości dla wszystkich fanów WoW-a! Łyżka dziegciu – data premiery dodatku nie została jeszcze niestety podana do wiadomości...


Stoliczku, nakryj się – fanów WOW-a czeka prawdziwa uczta.

www.worldofwarcraft.com

Uliczna FIFA też na PC

Piłkarski cykl FIFA znają wszyscy, ale nie wszyscy – a już na pewno nie wszyscy PeCetowcy – wiedzą o grze FIFA Street, która pozwala rozgrywać mecze ulicznej piłki nożnej. To jednak wkrótce się zmieni, bowiem **FIFA Street 2** zapowiedziana została również na PC! Zasady ulicznej piłki nożnej są następujące – drużyny mają w swoim składzie trzech zawodników z pola i bramkarza i... to właściwie wszystko. Nie ma fauli, autów, spalonych, kartek, są za to różnego rodzaju tricki, podobne do tych wykonywanych przez gwiazdy futbolu w reklamach obuwia sportowego. Pierwsza FIFA Street miała sporo błędów, także w mechanice rozgrywki, twórcy twierdzą jednak, że w drugiej części już ich nie będzie. Poza tym obiecują więcej trików, nowe tryby gry oraz lokacje, w których rozgrywane będą mecze (m.in. plaże Rio de Janeiro). Gra ukaże się wiosną 2006 roku.



Jak w reklamie Nike – ciach, ciach i brama!

www.ea.com

Tony pojedzie na blaszaku!

To wiadomość z ostatniej chwili i w ostatniej chwili przekazywana: już w grudniu pojawi się PeCetowa wersja nowej, firmowanej nazwiskiem Tony'ego Hawka gry o jeździe na deskorolce. **Tony Hawk's American Wasteland** wykorzystuje pomysł znany z GTA – trafiasz tu do Los Angeles i tylko od ciebie zależy, dokąd pomkniesz i jakie wyzwania przyjmiesz. Dodatkowo w tej części gry pojeździć będziesz mógł nie tylko na deskorolce, ale również na BMX-ie. Nowy Tony wprowadza kilka dodatkowych trików, pozwala także na większe modyfikacje wyglądu kierowanego skatera. Wersja PC będzie również wyposażona w tryb sieciowy!

www.neversoft.com


Mimo wybojów Tony trzyma się dobrze...

Mamy mistrza w Pro Evo!

W oczekiwaniu na Pro Evolution Soccer 5 mamy dobrą wiadomość dla wszystkich polskich kibiców wirtualnej kopanej – podczas Mistrzostw Europy w PES 4 pierwsze miejsce zajął reprezentant Polski, Grzegorz „Esiek" Kuźnik, który w emocjonującym finale zwyciężył Belga Yasina Koroglu.

www.gram.pl

KRÓTKO I SZYBKO

Peter Jackson's Halo?

Choć na ekrany kin trafił właśnie nie całkiem najgorszy „Doom", wszystko wskazuje na to, że najlepszą adaptacją gry komputerowej będzie szykowany przez studia Universal Pictures i Twentieth Century Fox **film „Halo"**. Dlaczego? Producentami filmu zostali Peter Jackson i jego żona Fran Walsh, a to przecież dzięki nim taki sukces odniosła trylogia „Władca Pierścieni", a teraz – niemal na pewno – odniesie go „King Kong".

Tiger Woods ma konkurenta

Gry z serii Tiger Woods PGA Tour wydawane przez Electronic Arts reprezentują niezmiennie wysoki poziom, nawet mimo braku konkurencji. Sytuacja na rynku może jednak się zmienić – angielskie Gusto Games ogłosiło, że trwają prace nad **World Tour Golf**, symulacją golfa łączącą realistyczną grafikę z nowym, ponoć rewolucyjnym, systemem sterowania. Gra trafi do sprzedaży w drugim kwartale 2006 roku, w sam raz na rozpoczęcie sezonu...



Zły wpływ gier

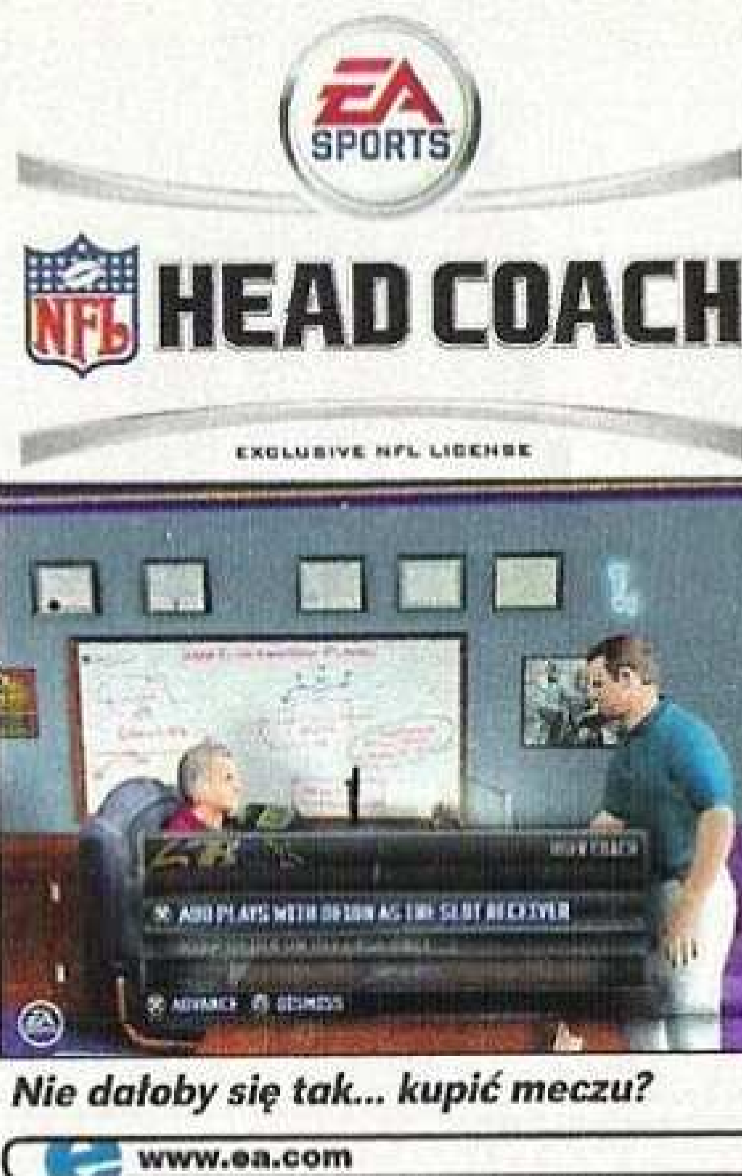
...na psychikę jest chyba jednak faktem. Adwokat **Jack Thompson**, amerykański specjalista od publikowania protestów przeciw koncernom growym, wpadł na nowy pomysł. Obiecał przekazać 10 tysięcy dolarów na cel charytatywny, gdy powstanie gra, w której... ojciec chłopaka zabitego przez gracza będzie się w brutalny sposób mścił na pracownikach wydawcy gier wzorowanego na Take Two. Bez komentarza.



Głosy Elder Scrolls

Już w grudniu do sprzedaży trafi **Elder Scrolls IV: Oblivion**, jedna z najbardziej oczekiwanych obecnie gier RPG. Na krótko przed premierą twórcy gry ujawnili aktorów, którzy użyczą swojego głosu głównym postaciom. W rolę Imperatora wcieli się Patrick Stewart, znany z serialu „Star Trek: The Next Generation". Jego syna zagra Sean Bean, czyli Boromir z trylogii „Władca Pierścieni". W obsadzie znajdą się także Terrence Stamp („Mroczne Widmo") i Lynda Carter („Wonder Woman").


Rycerze i ryby głosu – niestety – nie mają.



Nie dałoby się tak... kupić meczu?

www.ea.com

Nietypowy menedżer

Studio EA Tiburion, odpowiedzialne za serię Madden NFL (symulator futbolu amerykańskiego), zapowiedziało, że w przyszłym roku wyda grę **NFL Head Coach**, menedżera, który również będzie koncentrował się na rozgrywkach amerykańskiej wersji rugby. Będzie to najprawdopodobniej tytuł, który zainteresuje nawet laików – większość decyzji gracz ma podejmować, „rozmawiając" z komputerowymi asystentami, a mecze przedstawione będą w pełnym 3D. Będzie więc i ładnie, i łatwo. Gra ukaże się na wiosnę 2006 roku.

Poleje się jucha!



Dziewiątego grudnia na ekranach naszych monitorów poleje się krew – wtedy ma trafić do sprzedaży pierwsza przeznaczona na PC produkcja z cyklu Dynasty Warriors, który święcił dotąd tryumfy wyłącznie na konsolach. To gra, jakiej na PC jeszcze nie było – trójwymiarowa bijatyka, której akcja toczy się na polach największych bitew średniowiecznych Chin, a liczbę wysłanych do krainy Wiecznych Jedwabników wrogów mierzy się w setkach (dosłownie!). **Dynasty Warriors 4 Hyper** posiadać będzie kilka elementów zapożyczonych z gier strategicznych i RPG, istota zabawy sprowadza się jednak do „własnoręcznej" walki z przeciwnikami, w której w ruch idą różnego rodzaju miecze, topory, dzidy itd. W grze zobaczysz 40 grywalnych postaci, 50 poziomów zajmujących łącznie 17 map, pola bitwy wypełnione tysiącami żołnierzy, słoni, tygrysów, machin oblężniczych itd. Na to warto czekać – zapamiętaj ten tytuł!

www.koei.co.uk

Sensible Soccer wraca na murawę!



Zbliżają się Mistrzostwa Świata w piłce nożnej, możemy więc spodziewać się prawdziwego wysypu kopanych. Nas najbardziej ucieszyła zapowiedź firmy Codemasters, która planuje wskrzesić **Sensible Soccer**, jedną z najbardziej grywalnych zręcznościowych tytułów o piłce nożnej. Programiści z Codies chcą zachować cechy charakterystyczne Sensi Soccer – m.in. kamery ustawione wysoko nad boiskiem, postacie piłkarzy z nieproporcjonalnie wielkimi głowami, bardzo szybką akcję – dostosowując je tylko do wymogów współczesnych graczy i możliwości obecnego sprzętu (będzie np. cel shading). Cieszy to, że do zespołu pracującego nad grą dołączył Jon Hare, twórca oryginalnego Sensible Soccer. Premiera w II kwartale 2006.

www.codemasters.co.uk

Pogoń Crazy Froga

Denerwuje w komórkach, teraz ponwerwia i w grze.

Nie ma przed nią ucieczki – szalenie irytująca Szalona Żaba pojawi się wkrótce w grze komputerowej **Crazy Frog Racer**. Gracze będą mieli do wyboru dziewięć grywalnych postaci (w tym Żabę), którymi pościgają się na dwunastu różnych torach. Crazy Frog zaatakuje szybko – premiera już na początku grudnia!

Age of Empires IV & V



Kolekcjonerska edycja gry Age of Empires III sprzedawana jest w USA z albumem, który prezentuje szkice, rysunki i grafiki powstałe podczas prac nad grą. Ostatnia strona albumu zawiera ciekawą ilustrację – przedstawieni są na niej żołnierze z różnych epok, ponumerowani rzymskimi liczbami. Pierwsza trójka to wojacy z czasów, w których toczyły się odpowiednie części **Age of Empires** – czyżby więc kolejne miały rozgrywać się we współczesności i odległej przyszłości? Zobaczymy...

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

SMS

Miejsce	Gra	Kod
1	GTA: San Andreas	277
2	Dungeon Siege II	282
3	Total Overdose	287
4	Blood Rayne 2	262
5	NFS: Underground 2	209
6	Black & White 2	288
7	Brothers in Arms: Earned in Blood	258
8	Bard's Tale	280
9	FIFA 06	295
10	F.E.A.R.	292
11	Juiced	270
12	LEGO Star Wars	267
13	Earth 2160	283

GŁOSUJ!

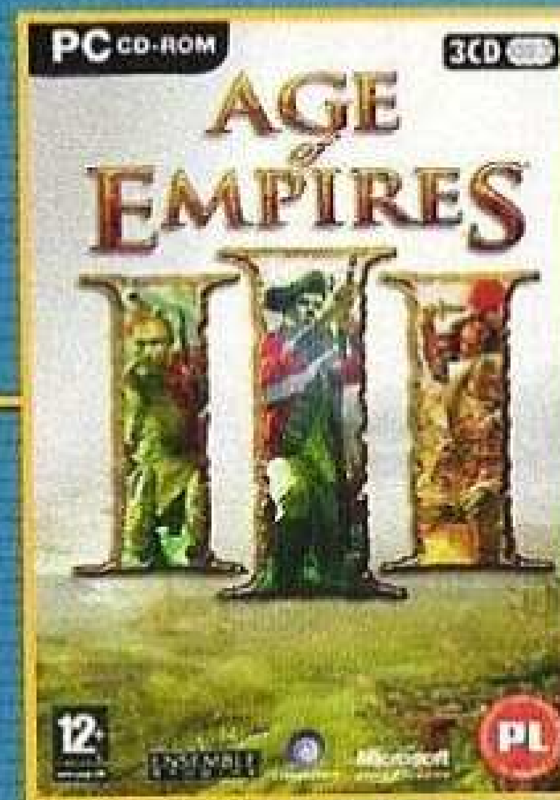
Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

Propozycje:

1	Age of Empires III	nowość	300
2	Bet on Soldier		294
3	Boiling Point		278
4	Call of Duty 2	nowość	298
5	Close Combat: FtF		268
6	Codename: Panzers Phase Two		284
7	Dragonshard	nowość	304
8	Driv3r		264
9	Empire Earth II		257
10	Fable: The Lost Chapters		296
11	Fahrenheit		297
12	FIFA 06		295
13	FIFA Manager 06		293
14	Football Manager 2006	nowość	303
15	Imperial Glory		273
16	Kozacy II: Napoleońskie boje		259
17	NHL 06		285
18	Pariah		276
19	Prince of Persia: Warrior Within		226
20	Project: Snowblind		260
21	Quake IV	nowość	299
22	Sacred Podziemia		286
23	Serious Sam II	nowość	301
24	Settlers V		239
25	Silent Hunter III		261
26	SW: Battlefront		213
27	The Movies	nowość	302
28	The Sims 2: Nocne życie		289
29	Total Overdose		287

WYGRYWAJ!

*Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę **Age of Empires III**, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!*



CD PROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

CALL OF DUTY 2

Zwykle narzekamy na gry, w których brakuje świeżych pomysłów. Dla Call of Duty 2 warto jednak zrobić wyjątek – chociaż nic nowego tu nie ma, całość bawi jak jasna cholera!

Na wszystkich poziomach walka toczy się dosłownie – do ostatniej sekundy.

Amerykańskim chłopcom brak ogłady – ustawiać się tyłem do zdjęcia?

Na niektórych poziomach Niemcy są zbyt mało niemieccy – bo czy to jest twarz Bawarczyka?

Patrzcie, UFO!

Jakoś tak się złożyło, że Call of Duty 2 to kolejny, bezpośrednio po Brothers in Arms: Earned in Blood z ubiegłego miesiąca, temat numeru poświęcony FPS-owi, którego akcja toczy się w czasie II wojny światowej. Opisywana w poprzednim numerze druga część Brothers in Arms to przykład produkcji, której twórcy próbowali wprowadzić do gatunku rozwiązania nowatorskie, niestety niekoniecznie z pełnym powodzeniem. **Ekipa odpowiedzialna za Call of Duty 2 nie eksperymentuje, nie wymyśla niczego nowego** – pod względem podstawowych mechanizmów rozgrywki niemal nic nie zmieniło się nie tylko od czasów pierwszego Call of Duty, ale również Medal of Honor: Allied Assault. A jednak nowa produkcja studia Infinity Ward warta jest swojej ceny, a kupując ją, na pewno nie poczujesz się wystrychnięty na Dudka (przez Liverpool).

Zaczyna się w Moskwie w 1941 roku. Jako młody rekrut, Wasyli I. Kozlow, trafiasz do prowizorycznego obozu treningowego leżącego w środku miasta, w którym toczą się zażarte walki z Niemcami. Szkolenie to oczywiście samouczek, dowiadujesz się tu, jak strzelać, celować, kryć się itd. Tu też **gra pokazuje specyficzne poczucie humoru, wyczuwalne potem właściwie do samego jej końca** – zamiast granatami rzucasz ziemniakami, zamiast do nazistów strzelasz do talerzy i butelek po winie, wszystko odpowiednio skomentowane przez twoich towarzyszy broni w dialogach. Trening zostaje nagle przerwany informacją o ataku Niemców. Mocniej ściskasz karabin i ruszasz przed siebie. Zaczyna się twoja wojna!

Dopiero jednak w Stalingradzie w 1942 roku, w drugiej misji kampanii rosyjskiej poznasz tej wojny prawdziwy, okrutny i chaotyczny obraz. Moskwa to tylko

Lis(t) z Pustyni

W jednej z „dużych" misji kampanii angielskiej wcielasz się w Davida Welsha, dowódcę czołgu, który uczestniczy w walkach z siłami zwanego Lisem Pustyni niemieckiego generała Rommla. Misje te są najsłabsze w całej grze, na pustyni można się zgubić, sterowanie przeniesione z „normalnych" poziomów sprawia, że czołgi zdają się zbyt lekkie. Zupełnie absurdalny jest natomiast, wykorzystany również bez modyfikacji, system zdrowia – **kiedy dostaniesz pociskiem wroga, wystarczy, że na chwilę wycofasz się z walki, by pancerz twojego czołgu się... zregenerował.** Na szczęście misje czołgowe zajmują nie więcej niż kilkanaście minut gry, przechodzi się je szybko i bez trudności.


Żona nie uprasowała koszuli?!?

Sieć wzywa

Call of Duty 2 posiada oczywiście również moduł multiplayer. Pozwala on na zabawę maksymalnie 64 graczom na 13 specjalnych mapach (część to nowe wersje map z „jedynki").



Trybów gry w sieci jest pięć: Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Search & Destroy oraz Headquarters. Pierwszych trzech opisywać nie trzeba, bardziej oryginalne są dwa ostatnie. W trybie Search & Destroy jedna z drużyn pilnuje dwóch wyznaczonych obiektów (np. dział przeciwlotniczych), druga stara się podłożyć pod nie ładunki wybuchowe.

Znany z poprzedniej części tryb Headquarters został zmodyfikowany. Po rozpoczęciu rozgrywki na mapie pojawią się dwa punkty, z których tylko jeden jest prawdziwą lokacją nadającą się na założenie bazy (by to zrobić, wystarczy dotrzeć na właściwie miejsce i chwilę poczekać). Obie drużyny starają się to zrobić, a gdy którejś się uda, zaczyna się obrona – w tym czasie atakowanym naliczają się punkty. Oblężenie trwa dwie minuty, a jeśli broniącym uda się je przetrzymać, otrzymują dodatkowe punkty. Potem cała zabawa zaczyna się od nowa, aż do ukończenia czasu przeznaczonego na sesję. Wygrywa ten, kto po wszystkim ma więcej punktów. Mapy są niestety zbyt rozległe, komfortowo gra się dopiero przy ok. 20 graczach. **Świetnym pomysłem jest natomiast Kill Cam**, kamera, która po śmierci gracza pokazuje jego ostatnie chwile widziane oczami zabójcy.


Tu się wszystko kończy – jak zwykle na cmentarzu...


Kapitan Price nie mógł odmówić sobie przyjemności dobrania się Niemcom do tyłka.

przedsmak tego, co dzieje się we wszystkich późniejszych poziomach. **Call of Duty 2 to FPS do bólu opisany skryptami.** Kolejne misje, mimo że zostawiają pewien margines swobody, toczą się dokładnie tak, jak przewidzieli to twórcy. **To jednak pozwoliło w taki sposób zaprojektować niemal wszystkie etapy, by w każdej chwili na ekranie coś się działo**, by każdy moment był intensywnym przeżyciem, na tyle, na ile to możliwe, zbliżonym do tego, co rzeczywiście czuli żołnierze walczący podczas II wojny światowej.

Efekt ten osiągnięto dzięki połączeniu absolutnie rewelacyjnych efektów dźwiękowych, sprytnie zaprogramowanych skryptów, pomysłowo zaprojektowanych poziomów i bardzo dobrej oprawy graficznej. I choć właściwie te same elementy sprawiły, że kilka lat temu tak spodobał się nam Medal of Honor, teraz dzięki bardziej zaawansowanej technologii, lepszym kartom graficznym, wydajniejszym procesorom itd. wrażenie, jakie robi Call of Duty 2, jest równie duże jak to towarzyszące lądowaniu na plaży w Normandii w Allied Assault.

Tamten genialny etap pamiętają również twórcy Call of Duty 2, dlatego też postanowili zafundować nam – i sobie (patrz: ramka) – powtórkę z rozrywki. Ten poziom to dobry przykład na pokazanie, w jaki sposób działa na zmysły ta gra. A więc: **znów trafiasz na barkę desantową zmierzającą na jedną z normandzkich plaż.** To nie Omaha, a lądowisko położone nieco obok, gdzie zamiast płaskiego podejścia, z wody niemal od razu wyrastają klify. Wraz z towarzyszami broni i niedoli (*obie panienki, Bronia i Niedola, miały podczas tej wojny wzięcie – Rednacz*) stoisz ściśnięty na łodzi zbliżającej się do brzegu. Ktoś się modli, ktoś wymiotuje. **Skrypty działają.** Wiesz, że za chwilę coś zacznie się dziać. Nagle...

Pocisk uderza w barkę dokładnie w tym momencie, w którym zeskakujesz na brzeg. **Skrypty działają.** Padasz na ziemię, widzisz, że z łodzi obok zaczynają wysypywać się ludzie. Ogień wroga dziesiątkuje ich już na plaży. Krzyk, huk, okropny rumor. **Skrypty działają**, więc z barki, którą obserwujesz, wybiegają płonący żołnierze, po chwili walący się bez życia w piach. Kolejna eksplozja i ekran zaczyna się rozmazywać. **Skrypty działają**, ktoś cię podnosi, ciągnie pod strzelające w górę skały. Chwila odpoczynku, ruszasz do swojego dowódcy, który rozkazuje ci wspiąć się po linie na górę. **Skrypty działają.** Żołnierz znajdujący się już u szczytu dostaje kulkę i spada, pociągając ze sobą kolegę. Przelatują tuż obok ciebie. Ty pniesz się dalej.

Każdy moment jest intensywnym przeżyciem, na tyle, na ile to możliwe, zbliżonym do tego, co rzeczywiście czuli żołnierze.

Udaje ci się wspiąć na klif, tu jednak nie ma już czasu na odpoczynek. Lądujesz w samym środku piekła. **Wokół świszczą kule, eksplodują pociski, żołnierze biegną przed siebie z przeraźliwymi okrzykami, dym spowija wszystko.** Skrypty wciąż działają, więc co kilka kroków coś cię zaskakuje – nieoczekiwana śmierć towarzysza, nagłe pojawienie się wroga, niespodziewana eksplozja. Działają też – na szczęście – algorytmy sztucznej inteligencji, żołnierze obu stron ostrzeliwują się więc zgodnie z prawidłami wojennego rzemiosła, korzystają z osłon terenowych, szukają pozycji do oddania strzału, rzucają granatami, a nawet odrzucają te, które wylądują im pod nogami, gdy nie ma czasu na szukanie schronienia.

Budowaniu atmosfery pola walki sprzyja sposób zaprojektowania lokacji i scenariusz etapów. Jak choćby w naszej pokazowej misji – gdy wespniesz się na klif, trafiasz na linię umocnień, okopów łączących bunkry. Gdy uda ci się wyprzeć z tych pozycji przeciwnika, rozpoczynasz atak na umocnienia, za którymi, w małym miasteczku, stoją działa będące twoim celem. Niszczysz je, ale zaraz musisz się wycofywać, bo wróg przeprowadza kontratak. Siły nazistów są zbyt duże, zostajesz zepchnięty niemal z powrotem do wody, na samą krawędź klifu. Tu jednak z opałów ratuje cię wsparcie alianckiego lotnictwa.

Równie pomysłowych misji jest w Call of Duty 2 dużo więcej – większość graczy, niezależnie od upodobań, zwróci uwagę na etap z kampanii amerykańskiej o nazwie Hill 400 czy poziom z kampanii angielskiej zatytułowany Rommel's Last Stand. Tu należy wspomnieć o strukturze try-


Wojna – a z nią nowoczesne techniki generowania obrazu – wycisnęła piętno na twarzach żołnierzy.



Amerykański św. Mikołaj wrzuca prezenty załodze niemieckiego czołgu.


Rutynę misji rozbijają fragmenty takie jak ten – ostrzeliwanie Luftwaffe z przeciwlotniczego działka.

bu single – został on podzielony na dziesięć dużych misji, każda składa się z od dwóch do czterech pomniejszych lokacji, między którymi gra się doczytuje. Spośród tych misji trzy przechodzisz jako czerwonoarmista Wasyli, trzy jako angielski piechociarz John Davis, jedną jako czołgista David Welsh, ostatnie trzy zaś jako jankes Bill Taylor. **Nowością jest pewna dowolność w kolejności rozgrywania poziomów** – grę możesz przejść albo grając po kolei Rosjaninem, Anglikami i Amerykaninem, albo w porządku chronologicznym, choć nawet wtedy pierwsze i ostatnie misje będą takie same.

Przed premierą Call of Duty 2 **sporo mówiło się o tym, że nie tylko ułożenie, ale również przebieg misji będzie nieliniowy. W rzeczywistości trudno to jednak odczuć** podczas zabawy. Ot, w dwóch czy trzech momentach otrzymujesz naraz kilka zadań do wykonania (np. budynki do „wyczyszczenia" z wrogów) i możesz sam określić, w jakiej kolejności się nimi zajmiesz. W innych lokacjach droga do wskazywanego przez kompas celu prowadzi np. przez dwie równoległe uliczki i na jednej z nich czają się Niemcy, na innej zaś nie. To jednak drobiazgi, które nie zmieniają faktu, że właściwie przez cały tryb dla jednego gracza podążasz jak na sznurku ścieżką obmyśloną przez programistów.



Bóle brzucha, stawów, miesiączka? Zażyj APAP.)

I gdy rzeczywiście nią podążasz, trudno cokolwiek Call of Duty 2 zarzucić. **Gorzej, gdy na dłuższą chwilę przystaniesz, wtedy iluzja znika.** Żołnierze na plaży w Normandii wspinają się po linach w zapętlonej animacji i jeśli nie ruszysz do przodu, będą tak robić bez końca. Twoi towarzysze broni co prawda atakują sami, ale tylko do pewnego momentu, potem czekają już, aż ich dogonisz. W niektórych momentach napływ nowych oddziałów nazistów może powstrzymać tylko przekroczenie konkretnego punktu lokacji. Sprawne oko dostrzega działanie skryptów i algorytmów AI. Ale na miłość boską, **nie po to kupuje się produkcję taką jak Call of Duty 2, by stać w miejscu i narzekać.** Tym bardziej że gra zmusza cię do parcia do przodu atmosferą każdej misji – pędzącymi kompanami, ich bojowymi okrzykami, gwizdem pocisków.

Skoro jednak zacząłem już narzekać, miejmy to z głowy. Pojawiające się w środku gry **misje czołgowe (patrz: ramka) są mało ciekawe, zdają się dodane na siłę.** Spory zawód sprawia również ostatnia misja – sama w sobie jest ciekawa, pokazuje bardzo ostre starcie z broniącymi się resztkami sił Niemcami, ale dzieje się w jakiejś anonimowej mieścinie nad Renem i nie kończy jej żaden heroiczny wyczyn. To psuje finalny efekt. Nie da się też niszczyć elementów otoczenia, co ma niestety przełożenie na rozgrywkę – byle beczka czy deska mogą posłużyć za osłonę przed wybuchem granatu, co źle wpływa na realizm zabawy. I jeszcze drobnostka – Niemcy są w tej grze mało niemieccy (szczególnie w Normandii), jeden z modeli przypomina raczej nierozgarniętego grubaska z Teksasu.

Są tu też elementy, które będą budzić kontrowersje. W Call of Duty 2 nie ma opcji quicksave'a, **gra sama się „zapisuje" w ustalonych punktach kontrolnych, na szczęście roz-**



To nie gra, w której zastanawiałbyś się, czy strzelać w plecy.

Powrót do Normandii

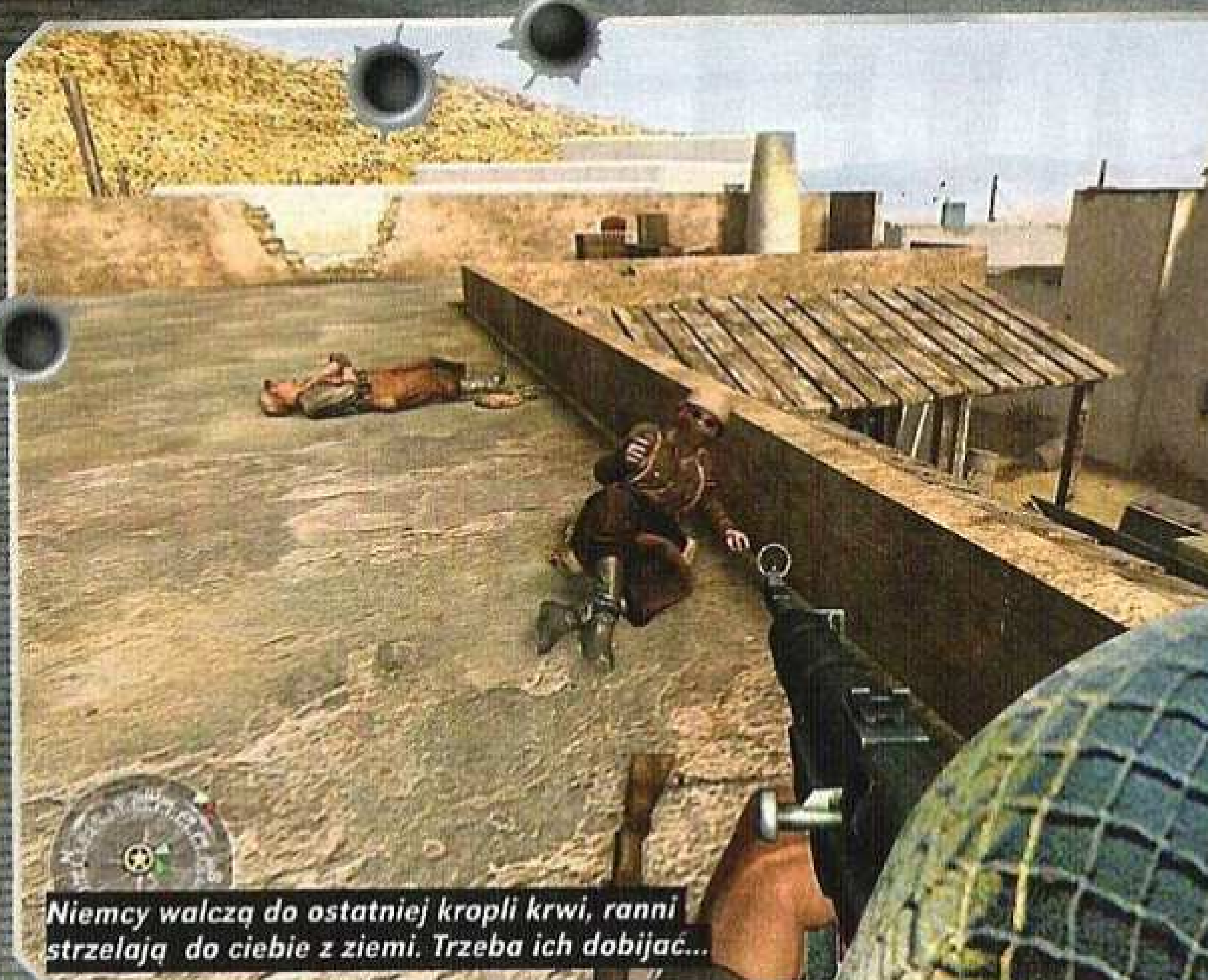
Medal of Honor: Allied Assault (2001)





Call of Duty 2 (2005)

Studio Infinity Ward (twórcy Call of Duty 2) **w dużej mierze składa się z ludzi, którzy w 2001 roku stworzyli Medal of Honor: Allied Assault** z pamiętnym poziomem lądowania w Normandii. Jeden z programistów zaczął nas podczas rozmowy namawiać, byśmy ponownie odpalili tamten poziom, porównali go z lądowaniem w Normandii z nowej gry i zobaczyli, jak wiele zmieniło się w ciągu tych lat. Naprawdę warto to zrobić – po zagraniu w Call of Duty 2 trudno uwierzyć, że tak zachwycaliśmy się tamtą misją. Różnicę widać nawet na screenach, w ruchu jest jeszcze większa...



Niemcy walczą do ostatniej kropli krwi, ranni strzelają do ciebie z ziemi. Trzeba ich dobijać...

Trudno, trudniej, najtrudniej...

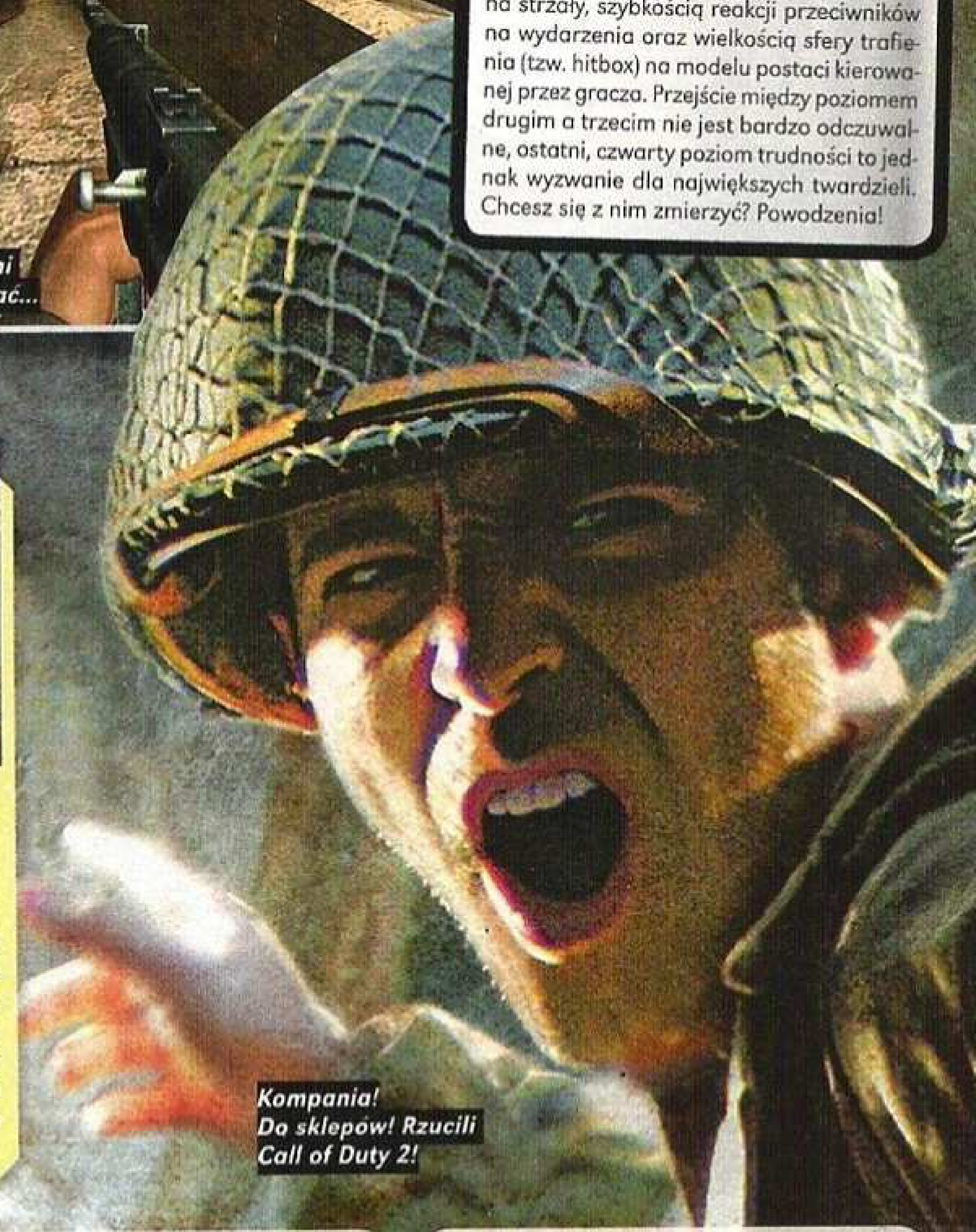
Call of Duty 2 ma cztery poziomy trudności, z których domyślnie wybrany jest drugi w kolejności, o nazwie Regular. **Dla większości graczy doświadczonych w bojach będzie on odrobinę za prosty**, pozwala bowiem na ukończenie gry w ok. dziesięć godzin. Jest to jednak poziom trudności najbardziej efektowny, rzadko kiedy w nim giniesz, pozwala na brawurę (w granicach rozsądku), wybacza błędy takie jak np. nieprzeładowanie broni po dłuższej serii. Wyższe poziomy trudności różnią się od domyślnego odpornością na strzały, szybkością reakcji przeciwników na wydarzenia oraz wielkością sfery trafienia (tzw. hitbox) na modelu postaci kierowanej przez gracza. Przejście między poziomem drugim a trzecim nie jest bardzo odczuwalne, ostatni, czwarty poziom trudności to jednak wyzwanie dla największych twardzieli. Chcesz się z nim zmierzyć? Powodzenia!



Czasem nie ma wyjścia – musisz strzelać w dym z nadzieją, że uda się kogoś trafić.

Czas na zadymę

Jedną z nielicznych nowości w Call of Duty 2 jest **wprowadzenie do arsenału granatów dymnych**, które służą jako doskonała osłona podczas manewrów flankujących. Co ważne, AI przeciwnika i twoich towarzyszy potrafi właściwie reagować na ich pojawienie się na polu walki, a komputer – choć rzadko – też z nich korzysta!



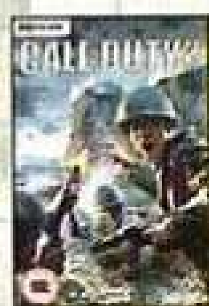
Kompania! Do sklepów! Rzucili Call of Duty 2!

Zagraj w Call of Duty 2 na dobrych słuchawkach, a sam wyślesz walentynkę do dźwiękowców Infinity Ward.

mieszczonych często, i to raczej we właściwych miejscach. Fanom gatunku przyzwyczajonym do bardziej tradycyjnych rozwiązań może się to jednak nie spodobać. Rzecz kolejna to system energii. Na ekranie nie widzisz jej wskaźnika, po prostu, gdy dostaniesz kilka razy pod rząd, ekran zaczyna pulsować czerwienią. Wtedy musisz znaleźć jakieś schronienie i odczekać kilkanaście sekund, a stan twojego zdrowia wróci do normy. Zwiększa to grywalność, ale kilku mędrków będzie pewnie wytykać brak realizmu.

Nikt natomiast nie powinien mieć żadnych wątpliwości co do klasy oprawy wizualnej i – szczególnie – dźwiękowej tego FPS-a. Co prawda szybko przyzwyczailiśmy się do pewnego standardu grafiki (wyznaczonego przez gry takie jak Half-Life 2 czy Doom 3), ponad który Call of Duty 2 się nie wznosi, ale gra i tak wygląda wyśmienicie. Dobrym pomysłem okazało się zastąpienie efektu rag-doll przygotowanymi „ręcznie" animacjami śmierci przeciwników – to po prostu lepiej, bardziej realistycznie wygląda. **Najwyższa ocena należy się natomiast efektom dźwiękowym, żywym, prawdziwym**, dopracowanym na tyle, że np. w misjach w Stalingradzie słychać propagandowe komunikaty nadawane przez nazistów. Zagraj w Call of Duty 2 na dobrych słuchawkach lub porządnym systemie głośników, a wtedy sam wyślesz walentynkę do szefa dźwiękowców Infinity Ward!

Mówiąc krótko – **Call of Duty 2 rządzi.** To nie szachowe zagrywki i przesadny patos Brothers in Arms. To chaotyczna, brutalna, przerażająca, prawdziwa wojna pokazana tak jak najlepsze sceny batalistyczne z Szeregowca Ryana. Nieraz powiesz sobie w myślach: „Dlaczego ja? Mamo, chcę do domu!". Tyle tylko, że jesteś już w domu, a jedyna droga ucieczki to wyłączenie komputera. Tego jednak nie będziesz chciał zrobić...



Call of Duty 2

Producent: Activision
Dystrybutor PL: LEM

http://www.callofduty.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB



nieprawdopodobny klimat wojny • oprawa dźwiękowa • bardzo grywalna • dobrze zaprojektowane misje...



...za wyjątkiem słabych misji czołgowych • gdy stajesz w miejscu, iluzja znika • brak „wykopu" na końcu • wymaga mocnego komputera

Mozna psioczyc na skrypty i drobne błędy, ale wszystko to o kant hełmu potłuc. CoD 2 to najlepszy FPS o II wojnie swiatowej i basta!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6

OCENA 5+

Autor: Foch77

HEROES of the PACIFIC

Nazywasz się William Crowe. Nie, nie z tych Crowe'ów – jesteś amerykańskim pilotem biorącym udział w drugiej wojnie światowej.

Wszystko zaczyna się oczywiście od Pearl Harbor – jednej z największych porażek militarnych w dziejach ludzkości (oczywiście patrząc z jedynie słusznej perspektywy Amerykanów. Przy okazji – **wiesz, że nakręcenie filmu „Pearl Harbor" kosztowało więcej, niż wyniosły straty wojska po prawdziwym ataku?**). Bierzesz oczywiście w bitwie udział, zestrzeliwujesz kilku(nastu) wstrętnych Japs i... dowiadujesz się, że twój ukochany brat zginął. Teraz masz więcej powodów, by kontynuować kampanię.

Prawdę rzekłszy, powodów znalazło by się o wiele więcej. **Heroes of the Pacific broni się nie tylko fabułą, ale przede wszystkim znakomitymi walkami powietrznymi** oraz (nieco pozorną) różnorodnością. Akcja toczy się podczas działań na Pacyfiku (od wspomnianego Pearl Harbor, poprzez Midway, po Morze Koralowe), a latać możesz – oczywiście – na samolotach z epoki. W pierwszej misji „do wyboru" masz tylko jedną maszynę, później jednak, wraz z postępami, odblokujesz kolejne. Niestety, niektóre dostaniesz dopiero po ukończeniu określonych misji na poziomie trudności Ace (czwartym i najwyższym), co nie będzie łatwe.

W ogóle poziom trudności gry jest nieco nierówny. Jako że jest to konwersja z konsol, nie można zapisywać stanu w dowolnym momencie. Stąd też **pojawiają się często sytuacje, w których, popełniając jeden błąd pod sam koniec misji, zmuszony jesteś zaczynać ją od ostatniego checkpointu** (czyli np. od środka). A jeśli nie masz już na to czasu i musisz Heroesów wyłączyć – sorry, piloci podczas wojny nie mogli zapisać gry i wyjść na kawę.

Polatasz sobie nie tylko 35 samolotami, ale również odblokujesz specjalne historyczne batalie.

Możliwych do odkrycia elementów jest w produkcji Codemasters naprawdę dużo. Polatasz sobie nie tylko 35 samolotami (oprócz tych z USA – również japońskimi, niemieckimi i rosyjskimi!), ale także odblokujesz specjalne historyczne batalie. W grze jest aż sześć trybów: kampania, akcja, pojedyncze i historyczne misje, trening i multiplayer. Zadań jest w sumie 26 i zanim wykonasz je wszystkie, nieco czasu minie.

A że nie będzie on stracony, mogę zaręczyć. Począwszy od samego startu, bawisz się cały czas przednio. **Przed misją wybierasz, poza poziomem trudności, również sposób sterowania: zręcznościowy albo realistyczny.** Oczywiście pewnie maniacy latania narzekać będą i tak, ale dla takiego laika jak ja idealny był pierwszy tryb. Nawet w nim jednak nie możesz pozwolić sobie na działanie wbrew prawom fizyki – samoloty prowadzą się przyjemnie, ale jeśli z czymś przesadzisz, ryzykujesz wyłączeniem się silnika (a co za tym idzie, bardzo efektowną kraksą).

Misje w HotP nie polegają tylko na strzelaniu do innych samolotów, choć to robić będziesz najczęściej. Oprócz myśliwców i bombowców kierujesz też czasem bombowcem nurkującym (przed zrzuceniem bomby musisz zniżyć się na odpowiedni pułap przy zachowaniu sporej prędkości) i torpedowym. Szczególnie polubiłem ten ostatni. Aby trafić wrogi statek, musisz zbliżyć się na niewielką wysokość do wody, znacznie spowolnić maszynę i wypuścić torpedę, biorąc poprawkę na ruch celu. Jeśli cokolwiek wykonasz źle, torpeda odbije się od powierzchni i z całej akcji nici.

Do zalet Bohaterów Pacyfiku należy też dopisać bardzo dobrą oprawę audiowizualną. Szczególnie pięknie wyglądają wybuchy (zwłaszcza gdy patrzysz na zniszczony przez ciebie samolot jakiegoś Japończyka, he, he) i chmury. Jeśli masz ochotę sobie polatać i nie wymagasz jakiegoś superrealizmu, baw się dobrze!



Najpiękniejszy widok, jaki może zobaczyć pilot. No, prawie...



Chmury są tyleż śliczne, co wnerwiające.

„Prędkość nadświetlna" a la druga wojna światowa.

Widok dla prawdziwych macho lub masochistów.

Heroes of the Pacific

Producent: Codemasters

Dystrybutor PL: brak

http://www.heroesofthepacific.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: strzelanka/symulator

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) radość latania • grafika • klimat

(–) dość wysoki poziom trudności • misje są do siebie w sumie dość podobne

Takie gry to na PC wielka rzadkość. I właśnie dlatego lubiący zręcznościowe latanie nie mogą Bohaterów Pacyfiku sobie odpuścić.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4

OCENA 4

Autor: Che Collada

Brak wstrząsających zmian.

QUAKE 4

Najnowsze dzieło Raven (tak! To nie id Software za nim stoi!) to znakomita i bardzo przyjemna gra, ale tym razem nie wstrząśnie rynkiem, jak jej poprzedniczki.

Wszystko zaczyna się w momencie, w którym zakończył się Quake 2. Początek jest zresztą mocny – **widzisz spokojny profil lewitującego w kosmosie człowieka, po czym okazuje się, że z drugiej strony jego twarz jest całkowicie zmasakrowana.** To nie ostatni drastyczny motyw w grze, ale o tym niedługo. Póki co musisz wiedzieć, że nazywasz się Matthew Kane i jesteś jednym z członków Rhino Squad, elitarnej jednostki wojskowej. Twoją planetę od dawna atakują Stroggowie, a że najlepszą obroną jest kontrofensywa, lecisz na rodzinne włości wrogów, by tam poczynić spustoszenie.

Po wylądowaniu, nazwijmy go awaryjnym, wkraczasz do akcji z maleńkim pistolecikiem, którego jedyną zaletą jest nieograniczona amunicja. Żeby nim wykończyć nawet niezbyt mocnego wroga, potrzebowałbyś dobrych kilku celnych strzałów, dlatego szybko zamienisz go na karabin maszynowy. Jego moc również nie jest powalająca, ale po drobnym usprawnieniu służyć ci on będzie nawet w ostatniej misji. **Poza tym broń w stosunku do Quake 3 Arena różni się nieznacznie: wyglądem i dodanym niekiedy drugim trybem ognia.** Tak więc na przykład karabin maszynowy może stać się snajperką, a nailgun (czyli broń na gwoździe) zyskać samonaprowadzające się pociski. Większych zmian tu jednak mimo wszystko nie ma.

Przez pierwszych kilka misji (jakieś 2-3 godziny gry) Quake 4 przypomina wiele innych FPS-ów, które mimo wszystko silą się na zachowanie realizmu. Jako zwykły marine nie możesz za wysoko skakać, biegać z nadludzką prędkością itp. Nic dziwnego, że jak w pewnym momencie zostajesz wysłany na bardzo niebezpieczną misję do samego serca bazy Stroggów, nie masz najmniejszych szans i zostajesz pojmany. Po chwili budzisz się i stwierdzasz, że zostałeś przymocowany do taśmy produkcyjnej. **Po wstrzyknięciu potężnej dawki narkotyku obserwujesz, jak powoli stajesz się... Stroggiem. Ucinane ci są nogi, większość organów zostaje zastąpiona metalowymi implantami.** Tuż przed samym końcem cyklu produkcyjnego, kiedy już maszyna ma ci wszczepić odpowiedni chip, podłączający cię do głównego, ubezwłasnowolniającego (*dziewięciosylabowe słowo! Nieźle! – Che*) „mózgu" wrogów, zostajesz uratowany.

Chłopaki z Rhino Squad początkowo podchodzą do ciebie nieufnie, ale szybko wszystko staje się jasne. **Jako człowiek ze zdolnościami Strogga stajesz się niezwykle cennym nabytkiem dla misji. Od tej pory w grze zmienia się bardzo wiele.** Począwszy od tego, że szybciej się poruszasz i dalej skaczesz, poprzez możliwość korzystania z organicznych „apteczek", które do tej pory tylko mijałeś, skończywszy na bezproblemowym dostawaniu się do miejsc w bazie, do których zwykli ludzie wstępu nie mają. Nic dziwnego, że od tej chwili powodzenie misji spoczywa głównie na twoich barkach. Czasem oczywiście wesprą cię koledzy (inżynier i medyk pomogą za każdym razem, gdy będą w pobliżu i ich o to „poprosisz"), jednak w najbardziej newralgicznych momentach liczyć możesz tylko na broń i swój refleks.

A przyda ci się on bardzo. Quake 4 ma niesamowite tempo. **Wszystko dzieje się tak szybko, że ekran LCD, na którym grałem, momentami zwyczajnie nie wyrabiał.** Pod względem akcji nowa gra Raven stanowi powrót do korzeni. Do czasów, w których w FPS-ach nie liczyły się strzały w głowę ani wspaniała fizyka realistycznie przewracająca beczki. Tu wymaga się od ciebie tylko stałej czujności, sprytu i bardzo szybkiego poruszania się. Znaczące jest, że na próżno szukać będziesz klasycznego przycisku „use". Drzwi otwierają się przed tobą automatycznie, a w przypad-

Plastik-man! Ale przynajmniej strzela całkiem nieźle.

10 punktów życia, trzy rakiety lecące w moją stronę. Nie mów, że we mnie nie wierzysz?!

Dwa w jednym

Kupując Quake'a 4, dostajesz właściwie dwie gry. Tryby dla pojedynczego i wielu graczy różnią się diametralnie, a najbardziej pod względem wykorzystania broni. Większość pukawek wygląda tak samo (choć w multi pistolet z nielimitowaną amunicją zastąpiony został piłą mechaniczną), ale moc ich rażenia jest już inna. W multi na nic się nie zda karabin maszynowy, a człowiek z rakietnicą jest jednym z najniebezpieczniejszych zwierzaków na planszy. W trybie wieloosobowym możesz nie przejmować się również detalami – broń w ogóle nie musi być przeładowywana, upgrade'y są niewykorzystywane itp. Różnice między trybami znaleźć można nawet w grafice. Pukawki i amunicja nie leżą na ziemi, ale unoszą się w powietrzu, inaczej wygląda pancerz i wszystkie inne bonusy.



ven spędziła kupę czasu, pracując nad tym, byś się nie nudził. Udało im się.

Quake 4 jest powrotem do korzeni nie tylko w trybie dla jednego gracza, ale również w multi. Przy czym ten drugi tryb do złudzenia przypomina to, co widzieliśmy w Arenie. Nie, nie przypomina: to JEST to samo! Większość poznanych wcześniej plansz (oczywiście z kosmicznymi na czele), prawie identycznie działająca broń, te same bonusy. Jedyną różnicą jest lepsza grafika, ale to wydaje się za mało, by grający w Q3 chcieli się przerzucać. Tym bardziej że zaawansowani gracze i tak wyłączają wszystkie efekty graficzne (razem z teksturami), żeby nie rozpraszały...

Grę zaczynasz jako przystojny Marine, a kończysz jako puszka sardynek... Ale przynajmniej żywa puszka sardynek.

Wodotrysków graficznych nie znajdziesz tu jednak jakoś szczególnie wiele. **To pierwszy Quake w historii, korzystający z silnika innej gry.** Mowa oczywiście o stworzonym przez Johna Carmacka (najważniejsza postać w id Software) kodzie Dooma 3, który ma już dobrych kilkanaście miesięcy.

Quake 4 to powrót do korzeni. Do czasów, w których w FPS-ach nie liczyły się strzały w głowę ani wspaniała fizyka.

ku, w którym musisz się np. wyleczyć lub użyć jakiejś konsoli, celownik zmienia się w kursor myszy. Cały interfejs Quake'a jest przez to naturalny i intuicyjny.

Przemierzając poziomy w grze Raven, nie jesteś skazany tylko na swoje nogi lub implanty. W grze występuje kilka rodzajów pojazdów. Częścią kierujesz całkiem sam (mech, czołg), w innych przejmujesz tylko działko; przez co gra zamienia się momentami w „celowniczek". **Choć z pozoru poruszanie się takim np. robotem kroczącym niczym się w założeniach nie różni od chodzenia piechotą, to dwa rodzaje dostępnych broni i ogromna ich moc dają poczucie potęgi**, urozmaicając bardzo miło rozgrywkę. Ekipa Ra-

Na szczęście Wstrząs 4, w przeciwieństwie do Zagłady 3, oferuje otwarte przestrzenie – gra nawet zbytnio nie zwalnia, gdy przechodzisz z zamkniętego pomieszczenia do jakiegoś np. kanionu. Inna rzecz, że już ten silnik nie robi takiego wrażenia jak kiedyś. Niebo wygląda mało efektownie, podobnie jak bitmapy służące za tła w otwartych lokacjach. Brakuje też większej interaktywności, prawie niczego poza przeciwnikami nie możesz zniszczyć, strzelanie w różne elementy otoczenia nie robi na nich większego wrażenia (*a co, miały dostać zawału? – Rednacz*). Ślady po kulach znikają po kilku sekundach, zaś w przypadku ciał wrogów nie można raczej mówić o rag-dollu, zamiast tego po prostu obracają się w zielony pył.

Quake 4 jest też oczywiście bardzo mocno uskryptowiony. Czasem przez to dochodzi do nieco irytujących sytuacji – np. inżynier nie chce ci naprawić pancerza, mówiąc, że jest zajęty. Ta, jasne – chyba wpatrywaniem się w ścianę. Na szczęście zachowanie przeciwników jest już liczone w czasie rzeczywistym. Część z nich co prawda nie ma żadnej taktyki (szczególnie dotyczy to gigantycznych skurczybyków o odporności czołgu), ale większość całkiem umiejętnie chowa się za przeszkodami i ostrzeliwuje. Na szczęście często jakaś część ciała wystaje poza przeszkodę, więc celny strzał z railguna załatwia sprawę.

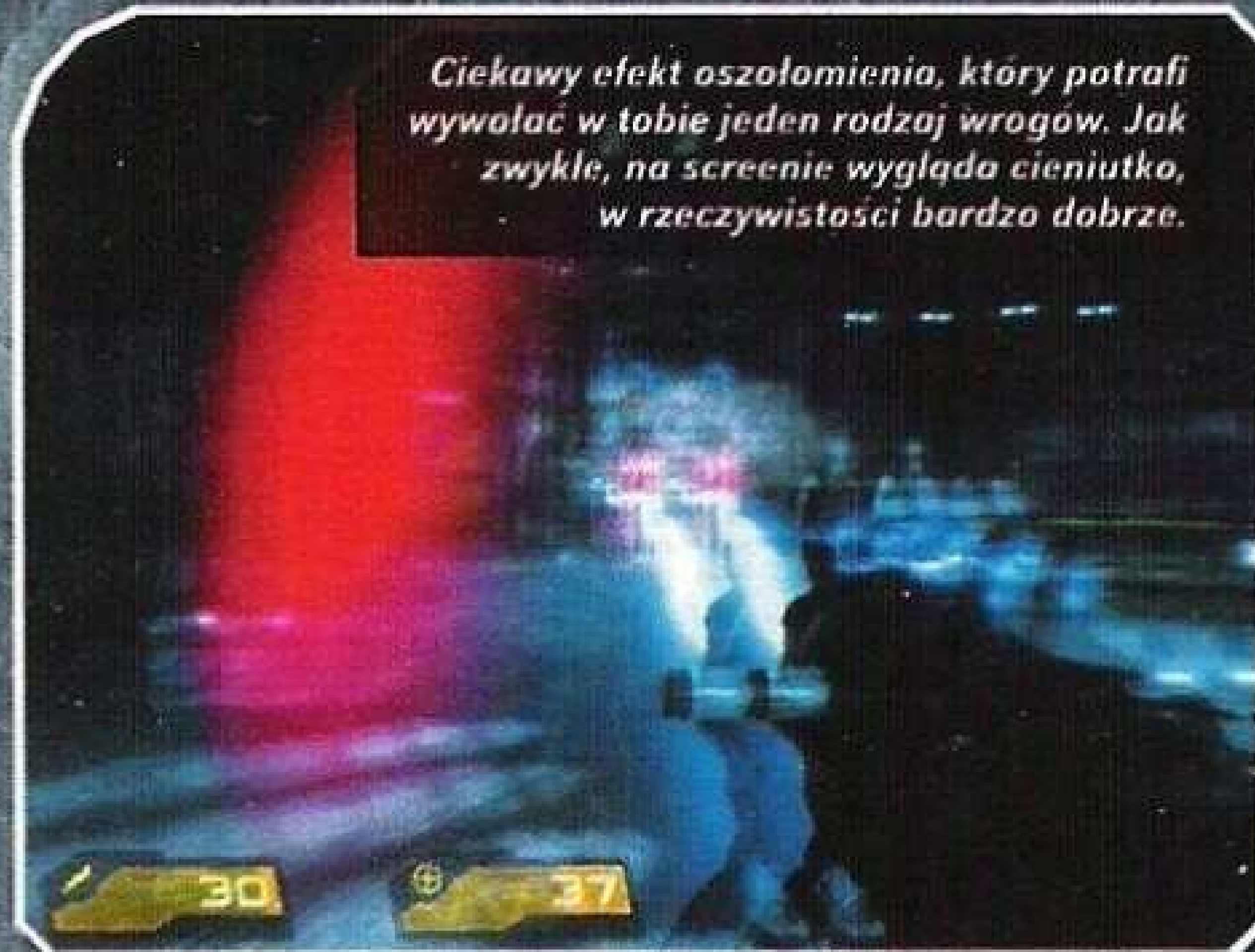
W przeciwieństwie do poprzednich części cyklu, Quake 4 nie wnosi do gatunku zupełnie nic nowego. Pod kilkoma względami nawet nie dorasta do dzisiejszych standardów. Mimo to dostarcza tyle rozrywki, że oderwiesz się od niego dopiero po ostatecznym (no, nie do końca – wszak musi jeszcze być miejsce na Quake 5 i kolejne) pokonaniu Stroggów, czyli po jakichś 10-13 godzinach gry. Jeśli jednak spodziewałeś się rewolucji... Cóż, to nie tutaj.


Ten gość nieco za długo grał w Quake 3 i żywił się w fastfoodach. No i trzeba go było podłączyć do kroplówki!


Jeden z bossów. Jako że działa sam, pokonasz go raczej bez zapisywania gry.


A w mroku kryje się ZŁO.


Zabawa w mechwarriora ma swój urok – zwłaszcza że amunicja jest nielimitowana, a osłony regenerują się same.


Ciekawy efekt oszołomienia, który potrafi wywołać w tobie jeden rodzaj wrogów. Jak zwykle, na screenie wygląda cieniutko, w rzeczywistości bardzo dobrze.


Skryptowane poruszanie elementów otoczenia... Nie przypomina ci to Dooma?

Quake 4

Producent: Raven Software
Dystrybutor PL: LEM

http://www.quake4game.com/

cena 99,90

Multiplayer: do 16 graczy

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2k/XP

+ szybkość rozgrywki • dająca kopa broń • przemiana w Strogga

– zupełnie nic nowego • ten sam tryb multi co w Q3 • brak fizyki i znikoma interaktywność otoczenia

Pierwszy Quake, który nie wyszedł z rąk ekipy id Software powoduje mieszane uczucia. Jest wciąż dobry, choć nowości w nim za grosz...

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-
OCENA 5-

Autor: Teutates

Czterech komandosów w czwartej odsłonie gry... do czterech razy sztuka? Wątpię, bo gra nie zasługuje nawet na czwórkę na czterech szynach.

CONFLICT GLOBAL STORM

Córka generała?

Magdalenkę pomścimy!

Egzotyczne zakątki świata, obładowani nowoczesną techniką twardziele, pomalowane twarze, desant na linach ze śmigłowca i szczęk przeładowywanej broni... oto motywy eksploatowane w Conflict: Global Storm w takiej obfitości, że gra balansuje na granicy kiczu. Gdy dodamy jeszcze fabułę, traktującą o wojnie z globalnym terroryzmem, granica ta zostanie przekroczona. Widać, że **po poprzednich częściach serii Conflict inwencja twórców jest na wyczerpaniu**, zaś zastosowanie olimpijskiej dewizy „szybciej, wyżej, mocniej" tym razem nie wypaliło.

Nawet bez bagażu doświadczeń z poprzednich „konfliktów" od razu stwierdzisz, **że idea gry jest równie oklepana co ładna dziewczyna na wiejskim weselu.** Dowodzisz elitarną czteroosobową drużyną, w skład której wchodzą tradycyjnie: dowódca, zwiadowca, snajper oraz mięśniak rozpylający ołów z CKM. Siła tego kwartetu jest porównywalna z kilkoma dywizjami normalnej piechoty. Wydawanie rozkazów odbywa się w miarę sprawnie i jedynie novum w postaci „delayed orders" (polecenia wykonywane z pewną zwłoką) zostało na tyle udziwnione, że niepodobna skorzystać zeń w ogniu walki.

Zresztą, jak w przysłowiu, jeśli chcesz, by coś było zrobione dobrze, zrób to sam. Oznacza to ciągłe przełączanie się pomiędzy komandosami i denerwującą konieczność każdorazowego nakazywania pozostałym „podążaj za mną", bo sami na to nie wpadną. Nie to, żeby się nie starali – wręcz przeciwnie – **osłaniają cię jak mogą, a w wąskich przejściach poślą ci nawet przyjacielską serię w plecy lub rzucą granat pod nogi.** Wszak jedyne, co im dobrze wychodzi, to regularne opróżnianie magazynka. Monstrualne zużycie amunicji nie stanowi przy tym problemu, bo możesz się w nią zaopatrywać u zakatrupionych adwersarzy. Niektórzy mają jej przy sobie tyle, jakby się wybierali na dziesięcioletnią wojnę.

Brniesz naprzód wyznaczoną przez autorów ścieżką i oglądasz przy tym grafikę z poprzedniej epoki.

Apteczki również występują w wielkiej obfitości, natomiast ich działanie to prawdziwe mistrzostwo świata – są w stanie uleczyć każdego i z wszelkich obrażeń. Wskrzeszanie nieboszczyka to dla nich pestka, choćby przed chwilą przejechał po nim czołg. Wystarczy, że zaaplikujesz kurację, a delikwent powraca do pełni sił. Znacząco wpływa to na obniżenie poziomu trudności, dobija resztki realizmu, obniża emocje i pozbawia frajdy. **Czarę goryczy przepełnia niepotrzebnie udziwniony system zapisywania stanu gry.** W ramach jednej akcji możesz zrobić ograniczoną liczbę zgrywek, zależną od poziomu trudności.

Mawiają, że łatwe zwycięstwa nie radują serca. To zdanie mogłoby być mottem CGS, bo **sztuczna inteligencja nieprzyjaciela woła o pomstę do nieba.** Właściwie wystarczy, że oddasz strzał na wiwat, a zbiegną się wszyscy niemilcy z okolicy i radośnie wpadną ci pod lufę. Ustawiasz zatem kaem w strategicznym punkcie i patrzysz, jak piętrzą się stosy zwłok (dobrze, że po pewnym czasie znikają, bo przesłoniłyby słońce). Potem przenosisz stanowisko ogniowe o 100 metrów i zaczynasz rzecz od nowa. Strzeż się jednak – **komputer haniebnie oszukuje i z niektórych miejsc draby wyskakują w nieskończoność.**

Braki w pomyślunku u siły żywej nieprzyjaciela rekompensuje z nawiązką jej przewaga liczebna, przybierająca czasem kuriozalne rozmiary. Dam głowę, że dowożą nowych straceńców autokarami! Poziomy są dosyć obszerne i urozmaicone, ale za to totalnie liniowe. Brniesz naprzód wyznaczoną ścieżką przez najgęściej zaludnione* dżungle, miasta i góry na naszej planecie. Oglądasz przy tym grafikę z poprzedniej epoki, która co prawda wykręca na przeciętnym sprzęcie 30 klatek, ale nie przyprawia o przyspieszone bicie serca. Propozycja dobra tylko dla mniej wymagającej klienteli.

Komórka operacyjna

CGS dostępny będzie również w wersji na telefony komórkowe. Dzięki opracowanej na licencji Eidos konwersji będziemy mordować terrorystów na przystankach, w autobusach oraz pod szkolną ławką... **Nigdy się nie poddamy!**





Blackhawk znowu down...



Pora na predatora.

Conflict: Global Storm

Producent: Pivotal Games
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.conflict.com/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: akcja/taktyczny FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2k/XP

(+) akcja płynie wartkim strumieniem naboi • dość długa i urozmaicona kampania

(−) liniowość • AI • wtórność • grafika

Żeby ją ukończyc, trzeba nienawidzic terrorystów bardziej niż przeciętnej grafiki, kiepskiego AI i liniowych kampanii.

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	3
DŹWIĘK	3
OCENA	3

* przez terrorystów.

Autor: Jan Maria Awaria

AGE of EMPIRES III


Szkoła latania. Celna salwa w piechotę powoduje rozrzucenie żołnierzy na przestrzeni kilkunastu metrów. Lepsze niż Red Bull.


Wystarczy jeden rzut oka na budynek, by wiedzieć, jakie jest jego przeznaczenie.

Są gry owiane legendą, których tytuły znaczą więcej niż 1000 słów. Tak więc: Age of Empires III – i wszystko jasne!

Aż trudno uwierzyć, że minęło już niemal sześć długich lat od wydania Age of Empires II: Age of Kings. Gry, która złotymi zgłoskami wpisała się w historię gier komputerowych, przy której nawet dziś można zarwać noc lub dwie. Można, co nie znaczy, że trzeba, tym bardziej że możesz już zabrać się za jej następczynię. I wierz mi – jest za co! **Przed tobą recenzja gry, o której będzie się mówić jeszcze przez lata!**

Realizując konsekwentnie zamysł twórców, gra dotyczy kolejnej (po starożytności i średniowieczu) epoki, w której walczyły ze sobą ówczesne mocarstwa – tym razem jest to era kolonialna. **Twoje zmagania toczą się więc w latach 1500-1850 (od odkrycia Ameryki do wojny secesyjnej)**, możesz w nich stanąć na czele jednej z ośmiu nacji. Oprócz pięciu tradycyjnych potęg kolonialnych (Brytyjczyków, Hiszpanów, Portugalczyków, Francuzów i Holendrów) doszły trzy kolejne – Rosjanie, Niemcy i Turcy Osmańscy.

Każde z mocarstw ma oczywiście swoje wady i zalety, będące wynikiem dysponowania różnymi jednostkami specjalnymi i zróżnicowanymi technologiami. I tu pierwsza ważna uwaga – **wszystkie nacje są dobrze wyważone, dzięki czemu potyczki w trybie multiplayer są pasjonujące i zróżnicowane**, niezależnie od stron biorących udział w walce.

Grafika po prostu rozwiera paszczę i powoduje wydawanie odgłosów w stylu „oooch" i „aaach".


Animacje efektów specjalnych budzą zachwyt.

Trochę się jednak pośpieszyłem – oprócz multiplayera **gra posiada oczywiście tryb dla jednego gracza, oparty na fabularyzowanej kampanii. Składa się ona z trzech aktów** (każdy po 8 misji), ukazujących losy pokoleń fikcyjnego rodu szlacheckiego na przestrzeni trzech wieków. Ukończenie tej kampanii zapewnia łącznie około 20 godzin gry – jak na tak poważną, długo przygotowywaną strategię to ciut za mało. Zawsze jednak **będziesz mógł rozegrać pojedyncze potyczki z komputerem** na jednej z kilkunastu gotowych map, a bawią one wcale nie mniej niż misje z podstawowej kampanii.

Age of Empires i Age of Empires II to kamienie milowe w historii gatunku gier RTS – wyznaczyły standard, który do dziś jest powielany przez wiele podobnych produkcji. **Część trzecia nie jest aż tak nowatorska – zasady gry zostały tylko nieznacznie zmienione**, to raczej kosmetyczne poprawki, a nie rewolucja. Trójeczka jest więc totalnie klasycznym RTS-em – zbierasz surowce, stawiasz budynki, tworzysz zróżnicowaną armię i najeżdżasz wroga. Wygrywa ten, kto zrobi to szybciej, sprawniej i lepiej dobierze jednostki. **Zasady gry są znane, proste, ale – jak zwykle w przypadku serii Age of Empires – doszlifowane do perfekcji.**

Age of Empires III to jednak coś więcej niż tylko klon powielający utarte schematy. W grze pojawia się kilka elementów, których wcześniej nie było – niewielki powiew świeżości, który ma jednak


W żadnej strategii w historii bitwy morskie nie wyglądały tak pięknie.



Po wybudowaniu punktu handlowego w osadzie Indian jej mieszkańcy stają się twoimi sprzymierzeńcami, dzięki czemu możesz rekrutować specyficzne dla nich jednostki.

Mniej zbierania, więcej walki



W porównaniu z wcześniejszymi częściami gry aspekt zdobywania surowców został w Age of Empires III uproszczony. W grze występują trzy rodzaje surowców (drewno, jedzenie, złoto), ich zdobywanie odbywa się w dużej mierze automatycznie. Wystarczy posłać wieśniaka do pracy przy pozyskiwaniu jednego z nich (np. drewna) i... niczym więcej nie musisz się martwić. Twój pracownik będzie zawzięcie rąbał drzewa, a stan surowca w magazynie zacznie się powiększać. **Możesz też budować „niewyczerpalne" farmy, które zapewniają wieczny przypływ jedzenia mieszkańcom kolonii.**

Z jednej strony jest to rozwiązanie słuszne – gdy ekonomia schodzi na dalszy plan, możesz bardziej skupić się na rozwoju technologicznym i walce. Z drugiej – sprawia, że taktyka atakowania źródeł surowców, mająca na celu sparaliżowanie ekonomii wroga, nie ma w grze racji bytu.



Wieśniak w strategiach ma przerąbane. Czy tropiki, czy śnieg – ciągle lata w tych samych ubrankach.



Stolica – największa innowacja w grze.



W czasie niszczenia budynków na bieżąco widać niszczycielskie postępy. Każda celna salwa powoduje coraz to większe ubytki w ścianach.

wpływ na rozgrywkę. **Najistotniejszą z nowości jest tzw. stolica – czyli zaplecze, z którego możesz w dowolnym momencie przyzywać posiłki.** Stolica nie znajduje się na mapie, nie można więc jej stracić, a w uproszczeniu reprezentuje główny port w kraju, z którego wyruszyli koloniści. By przenieść się na ekran miasta, na którym możesz zarządzać i w razie potrzeby wykorzystywać dodatkowe zasoby, wystarczy jedno kliknięcie myszy.

Wódz Szybki Atak rządzi w multiplayerze.

Co ważne – im więcej zwycięstw odniesiesz, tym silniejszą stolicę będziesz posiadać. Każdy sukces (np. zniszczenie jednostki, zburzenie domu etc.) zapewnia punkty doświadczenia, za które w stolicy możesz kupić tzw. karty wsparcia. Każda z nich symbolizuje inny rodzaj posiłków – od dodatkowych osadników, poprzez garnizon wojska, na nowych odkryciach kończąc. To rozwiązanie nadaje kampanii zupełnie inny wymiar, pozwala skonstruować własny styl prowadzenia batalii, zaskoczyć przeciwnika niekonwencjonalnym posunięciem.

Kolejną nowinką jest zwiększenie nacisku na interakcje z rdzennymi mieszkańcami Ameryki. W grze możesz natrafić na różne plemiona Indian – każde z nich posiada specyficzne „technologie" i jednostki, a nawet mówi odmiennym, właściwie odwzorowanym dialektem. Po wybudowaniu centrum handlu w osadzie Indian, stają się oni twoimi sprzymierzeńcami, możesz rekrutować złożone z nich oddziały. Budując kolejne centra w wyznaczonych miejscach na mapie, tworzysz też szlaki handlowe przynoszące bardzo duże dochody – warto więc w nie inwestować.

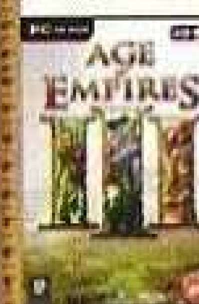
W porównaniu z poprzednimi grami z serii zmniejszona została siła budynków obronnych. Nie wystarczy więc już wybudowanie dwóch fortów, pięciu wież, obsadzenie ich załogą i patrzenie, jak rozbijają się o nie ataki przeciwnika. Osłabienie fortyfikacji dobrze wpływa na grywalność i sprawia, że nawet przez chwilę nie możesz poczuć się zbyt pewnie. Miło, że programiści zwracają uwagę i na takie niuanse.

Ogromnym plusem gry jest jej oprawa. Jeszcze do niedawna byłem zwolennikiem tezy, że nie ma znaczenia, jak RTS wygląda, ważne, by dobrze się w niego grało. Age of Empires III zmienił ten pogląd na zawsze. Biję się w piersi i uroczyście oświadczam: **grafika w strategiach ma znaczenie! Jednak pod warunkiem, że jest to majstersztyk taki, jak ten stworzony przez Ensemble Studios.**

Grafika po prostu rzuca na kolana, wali w łeb, rozwiera paszczę i powoduje automatyczne wydawanie odgłosów w stylu „oooch" i „aaach" (*chyba nie takich jak w TYCH filmach? – Rednacz*). Siła oprawy graficznej tkwi w drobnych szczegółach – kiedy przyjrzysz się rzece, dostrzeżesz kierunek jej nurtu; walcząc przy linii brzegu, masz ochotę opalać się w promieniach słońca padających na tropikalne plaże. **W grze zastosowano najnowszą wersję modelu fizyki Havok (znaną choćby z Half-Life 2)**, wrażenie jest więc iście piorunujące – w trakcie walki budynki, które atakujesz, rozsypują się na twoich oczach, nawet gdy armatnia kula uderzy obok, walą się ich ściany, a z dachów odpadają dachówki.

Podsumowując – bardzo porządna gra w jeszcze lepszej oprawie. Ponieważ nie ma tu żadnych większych rewolucji, znawcy gatunku w kilka chwil przyswoją sobie zasady zabawy, jednak osiągniecie poziomu mistrzowskiego ponownie będzie wymagać wielu, wielu miesięcy treningów. Nie ulega też wątpliwości, że **Age of Empires III będzie jedną z najbardziej popularnych gier sieciowych.** Nie zmienia to jednak faktu, że to właściwie jedynie wariacja na dobrze już znany temat – solidny, lecz wciąż bardzo klasyczny RTS. Na szczęście jest to wariacja praktycznie doskonała!

Autor: MAO [www.sztab.com]



Age of Empires III

Producent: Ensemble Studios
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.ageofempires3.com/

cena 129,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



grafika • mistrzostwo w swojej klasie • kilka nowatorskich pomysłów



niewłaściwe obieranie trasy marszu przez jednostki • krótka kampania • zbyt uproszczony system zdobywania surowców

Klasyczny RTS – mistrzostwo w swojej klasie. Olbrzymia grywalnosć i genialna oprawa. Niby nic nowego, lecz wciąga jak diabli.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 5

Żuraw, Żuraw, władca muraw!



Jedna z nowości – zmiany taktyczne „w locie".

Nie da się poprawić czegoś, co już jest ideałem – do takiego wniosku doszli programiści ze Sports Interactive...

FOOTBALL MANAGER 2006

Panowie, możecie ten mecz wygrać! Pokażcie, co potraficie!

No i wydali Football Managera 2006, który jest niemal taki sam jak poprzednia część gry. Żeby było śmieszniej – mieli sporo racji. **Jeszcze gorąca produkcja autorów starego, dobrego Championship Managera niczym nie zaskakuje.** Żadnego fana cyklu nie zdziwi ani to, że nowych opcji i możliwości jest w niej jak na lekarstwo, ani to, że gra się równie wyśmienicie jak dawniej.

Ale od początku... A jest on taki, że spośród 51 państw wyznaczasz te, których rozgrywkom chcesz się bliżej przyglądać. Potem tworzysz profil trenera (lub profile, bowiem **przy jednym komputerze możesz grać nawet z kilkunastoma kolegami!**) i wybierasz drużynę. Jeśli jednak naprawdę chcesz sprawdzić swoje trenerskie umiejętności, możesz rozpocząć karierę jako bezrobotny i przejść całą drogę od zera do Wengera. Bo co to niby za wyzwanie zaczynać jako menedżer Arsenalu czy Realu Madryt?

Odpowiem sobie sam – duże. Ponieważ **niezależnie od tego, czy kierujesz Galacticos, czy drugoligową drużyną malezyjską, musisz podejmować wiele trudnych decyzji.** Czy w meczu z silnym rywalem nastawić się na obronę i kontrataki, czy od pierwszych minut zagrać ofensywnie, licząc na efekt zaskoczenia i odrobinę szczęścia? Postawić na grę skrzydłami i dośrodkowania, a może na strzały z dystansu? Stosować pressing i próbować odebrać piłkę przeciwnikom już na ich połowie, a może cofnąć głęboko linię obrony i grać długimi podaniami do jedynego wysuniętego napastnika? To tylko kilka z taktycznych dylematów, a przecież równie ważne decyzje podejmować będziesz w sprawie treningów, transferów czy relacji z piłkarzami i mediami. **Seria ze Sports Interactive zawsze zachwycała domorosłych menedżerów liczbą opcji i stopniem skomplikowania rozgrywki** – nie inaczej jest tym razem.

Jak już wspominałem, nowych opcji jest niewiele – chyba najważniejszą jest ta, że możesz w przerwie meczu porozmawiać z zawodnikami i zmotywować ich do lepszej gry. Poza tym poprawiono kilka elementów, i tak dzięki wykazowi preferowanych przez piłkarzy pozycji łatwiej ustawić ich na boisku. Zmieniono też panel treningów, teraz jest on bardziej przejrzysty i nie tak pogmatwany jak wcześniej. Niestety, rewolucji graficznej, której wielu oczekiwało, wciąż nie ma: **mecze pokazywane są w dwóch wymiarach jako bitwa kolorowych kółeczek o łaciatą piłeczkę – też kółeczko.** Na szczęście – batalię na boisku okraszono całkiem dobrymi dźwiękami. Na nieszczęście – to jedyne odgłosy, jakie można usłyszeć w grze, więc polecam przed jej uruchomieniem zapuścić (*zapodać? – Rednacz*) w tle własne mp3.

Nowych opcji i możliwości jest jak na lekarstwo, ale gra się równie wyśmienicie jak dawniej.

Skoro spotkania przedstawione są w tak przedpotopowy sposób w czasach FIFA Managera 06, to skąd ta wysoka ocena za grafikę? Owszem, menu wygląda schludnie, ale to nie dlatego. **To, co zawsze zachwycało w serii studia Sports Interactive, to proste pomysły zrealizowane w genialny sposób.** Więc choć patrzysz na dwadzieścia kilka kolorowych kółek, widzisz piłkarzy, którzy dryblują, podają i poruszają się po boisku tak, jak powinni. Czujesz się, jakbyś oglądał prawdziwy mecz – i takie też przeżywasz emocje.

Poleciłbym tę grę wszystkim fanom piłkarskich menedżerów poza tymi, którzy mają jej poprzednią część. Oni niech ściągną z Internetu uaktualnione składy, a dostaną niemal to samo co przy kupnie FM 2006. Bo chyba naprawdę nie da się poprawić czegoś, co już jest ideałem...



Mecze, choć rozgrywane przez kółeczka, naprawdę wciągają.


Wersja uproszczona, ale zapewne równie wciągająca.

Przenośny Mourinho

Już niedługo nie będziesz musiał udawać chorego, żeby móc zostać w domu i pograć w Football Managera! Wiosną 2006 roku na rynku pojawi się edycja FM na Sony PSP. Będzie to oczywiście wersja okrojona, z mniejszą liczbą opcji i tylko kilkoma krajami, w których będziesz mógł prowadzić drużynę. Za to na pewno nie zabraknie frajdy i trenerskich emocji, które będziesz mógł przeżywać np. na nudnej lekcji biologii!

Football Manager 2006

Producent: Sports Interactive
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.footballmanager.net/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: menedżer

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

+ tony grywalności • ponad 5000 drużyn z 51 krajów, w tym z dwóch polskich lig
− mało zmian • mecze wciąż w 2D • SI mogłoby też popracować nad dźwiękiem

Mało zmian, ale prawdziwym fanom serii nie będzie to przeszkadzać. Długie godziny świetnej rozrywki gwarantowane!

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3+
OCENA 5-

Autor: Phnom Penh

Wyścig lodówek. Stawiam na Polar!

Skrzynka na narzędzia dogania mikser!

Pudełko na śniadanie wchodzi w wiraż.

Chyba każdy fan motoryzacji przyzna mi rację – stare samochody mają swój urok.

GT Legends

W marcu 1959 r. Sir Alec Issigonis (Turek z pochodzenia) usiadł przy biurku. Siedział tam chwilę z ołówkiem w ręku, po czym zaczął szkicować. To, co powstało, wyglądało mniej więcej tak jak na zdjęciu powyżej. Czy wiesz, co to za samochód?

I to wszystkie, bez wyjątków. A te nowoczesne... cóż, brakuje im charakteru i powabu. Tego czegoś, co przyciąga wzrok, kiedy jedzie ulicą dostojny Rolls-Royce. Właśnie dlatego **z przyjemnością zainstalowałem GT Legends, bo tu mogłem obcować z najpiękniejszymi wozami wyścigowymi świata.**

GT Legends to symulator. A więc wszystko, co dzieje się w trakcie prawdziwego wyścigu, zdarza się i tutaj. Po lekkim uderzeniu samochód zaczyna sprawiać problemy ze sterowaniem, a po konkretnym „dzwonie" trzeba zjechać do pit stopu i naprawić auto. **Biegi zmieniasz ręcznie, musisz nieustannie obserwować kontrolki i obrotomierz**, patrzeć w dwa lusterka naraz, a do tego pilnować, by nie zahaczyć kołem o krawężnik. Uwaga i koncentracja to podstawowe wymagania, jakie stawia przed tobą GT. To musi się podobać!

Bardziej zaawansowani techniczne gracze mogą modyfikować niemal wszystkie ustawienia w mechanice samochodu. Od regulacji osi skrętu, poprzez wymianę poduszek w amortyzatorach, aż do doboru właściwego ogumienia. Co więcej, każdy element związany z wyścigiem jest konfigurowalny. Można ustawić intensywność pomocy w trakcie jazdy, włączyć wspomaganie i szereg innych opcji, które ułatwią bądź utrudnią wyścig. W zależności od preferencji. Poziomy trudności są bardzo dobrze wyważone, przy czym piąty z nich jest dla prawdziwie nawiedzonych kierowców.

Jak widzisz, **panowie z SimBin postawili przede wszystkim na realizm.** Samochody prowadzi się bardzo dobrze, pod warunkiem, że uwzględnisz ich ciężar i moc silnika, czyli wartości, które przekładają się na zwrotność i szybkość. **Bo trudno wymagać od Mini Coopera z pięćdziesiątego dziewiątego dynamicznego wyjścia z zakrętu czy dwusetki na prostym odcinku, prawda?** Każdy samochód wymaga opanowania odpowiedniej techniki jazdy. Jeżeli o tym zapomnisz, auto rozkraczy się, a wtedy wyścig będziesz musiał zacząć od początku.

W pit stopie – czyli w serwisie AGD.

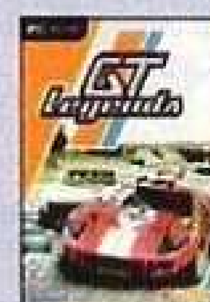
Choć w niektórych przypadkach taka powtórka nie będzie karą, lecz przyjemnością. **GT Legends posiada licencje na 25 oryginalnych tras**, wśród których znalazły się: Imola, Mondello Park czy przepiękny Donnington. Licencje obejmują również 90 (!) najbardziej znanych samochodów świata z różnych okresów motoryzacji. Wszystkie oryginalne i dopieszczone w najdrobniejszych szczegółach. Prawdziwy miód!

Licencje obejmują 90 najbardziej znanych samochodów wyścigowych z historii motoryzacji.

Grafika stoi na przyzwoitym poziomie, mimo że nie ma żadnych fajerwerków. GT Legends prezentuje się ładnie, schludnie i nie wali po oczach tysiącami kolorów na sekundę. Refleksy słońca na karoserii to norma. Tak samo odbijające się w szybach drzewa i trybuny okalające tor. **Rozbite doszczętnie lub tylko lekko pogniecione pojazdy wyglądają dokładnie tak, jak wyglądać powinny.** Razi jedynie przypominająca tłum drewnianych kukiełek publiczność. I szkoda trochę, że gra, przynajmniej na początku, jest mało dynamiczna. Ale z drugiej strony, rozpędzić się niemal zabytkowym klekotem to też sztuka.

Studio SimBin nie zapomniało też o doskonałym udźwiękowieniu. Możesz wierzyć lub nie, **ale kilku ludzi siedziało w prawdziwych wozach wyścigowych z mikrofonami w łapach i nagrywali każde charknięcie silnika**, każdy pisk opon. Ciekawi mnie tylko, czy rozbili też którąś brykę, by zapisać kilka wave'ów. Jeżeli chodzi o muzykę, to w GT Legends jest bardzo dobra. Nie przeszkadza, nie narzuca się, lekko łączy funka z bluesowym rockiem.

GT Legends nie należy do gier prostych, ale to raczej jej plus. Trzeba spędzić z nią trochę czasu, by pojąć i opanować technikę jazdy. Szczególnego skupienia wymaga na początku, kiedy będziesz startował powolnym gruchotem, słabo reagującym na energiczne szarpnięcia kierownicą. Ale potem... będzie z górki.



GT Legends

Producent: SimBin
Dystrybutor PL: Atari
http://www.gt-legends.com/
cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: symulacja
Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: fizyka jazdy • licencjonowane samochody i trasy • udźwiękowienie

Minusy: martwo wokół tras – ale to moje czepialstwo

Każdy, kto kocha stare samochody, powinien sprawdzić GT Legends. W gatunku ścigałek to największa niespodzianka roku!

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Hedo



DRAGONSHARD
A REAL-TIME STRATEGY EXPERIENCE

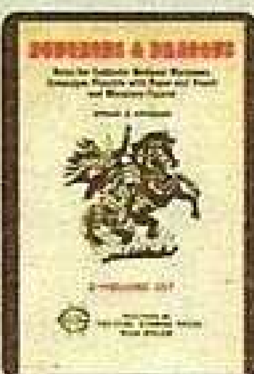

Bij-zabij jaszczura!

Akcja Dragonsharda rozgrywa się w Eberronie – świecie zbudowanym z cielsk trzech potężnych, walczących ze sobą smoków. Dwa z nich tworzą świat jako taki, trzeci przybrał postać otaczającego planetę pierścienia kryształów. **Fabuła skupiona jest wokół Serca Syberis – najpotężniejszego kryształu, źródła niesamowitej mocy, o które walczą występujące w świecie rasy.**

Do dyspozycji masz trzy nacje – Order of the Flame (przymierze, w którego skład wchodzą ludzie i krasnoludy), Lizardmen oraz Umbragen – potomkowie mrocznych elfów żyjących w podziemiach. Wszystkie rasy są zróżnicowane pod względem siły, a każda z nich stawia na inny styl walki. Przymierze ludzi to, jak zwykle, średniacy – mają kilka dobrych jednostek (czarodziejka!), ale ogólnie gra się nimi przeciętnie. Lizardmeni to ilość i szybkość – swoją niewielką siłę nadrabiają niesamowitą mobilnością. Umbragen to rasa dla specjalistów – mają drogie jednostki, jednak niesamowicie skuteczne w działaniu. Niestety **mroczną stroną (Umbragenami) można pokierować jedynie w trybie skirmish bądź multiplayer** (klasyczny Deathmatch).

Cóż to jest D&D?

Dungeon & Dragons to system RPG, który liczy sobie już ponad 30 lat. Jego zasady zostały opublikowane w styczniu 1974 roku przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Ameseona. Epickie walki, bohaterowie równi bogom i niesamowite potwory przyciągają graczy na całym świecie.



„Papierowy" system RPG Dungeons & Dragons nie był dotąd wykorzystany w RTS-ach. Ludzie z Liquid Entertainment przecierają więc szlaki – na szczęście z dobrym skutkiem.


Dobra hydra, dobra hydra. Tylko mnie nie gryź.

To, co odróżnia ten tytuł od wielu innych RTS-ów, to szereg elementów typowych dla gier RPG. Rzeczą pierwszą jest wprowadzenie bohaterów – to postacie specjalne, wokół których skupia się fabuła. **Przez większość gry będziesz kierował tylko jednym herosem, zdarzają się jednak również misje, gdzie dostaniesz ich kilku.**

Kolejnym zapożyczonym z RPG-ów elementem są questy. Oprócz tych związanych z główną osią fabuły trafisz też na zadania nieobowiązkowe. Mimo że ich ukończenie nie jest wymagane do „zaliczenia" gry, warto je wykonywać, ponieważ dostajesz za nie punkty doświadczenia oraz złoto. **Czasami nawet NPC, który zlecił ci zadanie, tak się ucieszy, że je wypełniłeś, iż obdaruje cię jakimś magicznym przedmiotem.**

Bohaterów można wyposażać w różnoraki ekwipunek. To m.in. pomocne w trudnych momentach mikstury, magiczne artefakty oraz przedmioty kluczowe dla fabuły. Jedynym zgrzytem jest to, że **przed rozpoczęciem misji możesz wyposażyć bohatera jedynie w trzy elementy ekwipunku.** Na późniejszych etapach gry, gdy masz ich już wiele, musisz wybierać w ciemno, bo nigdy do końca nie wiadomo, które przedmioty przydadzą się w trakcie misji.

Świat gry jest dwupoziomowy. Na powierzchni rozgrywka toczy się według standardów RTS, ale pod ziemią Dragonshard przeradza się w uproszczonego RPG-a, w którym często będziesz musiał używać zdolności specjalnych jednostek. **Za każde wykonane w podziemiach zadanie bądź wygraną potyczkę zdobywasz punkty doświadczenia.** Możesz je później przeznaczyć na wykup nowych umiejętności. Wyprawy do podziemi warto jednak organizować nie tylko z powodu punktów doświadczenia.

W trakcie rozgrywki twoim głównym zmartwieniem będzie ilość posiadanych surowców (kryształów i złota). O ile


Nie ma to jak potężna jatka.

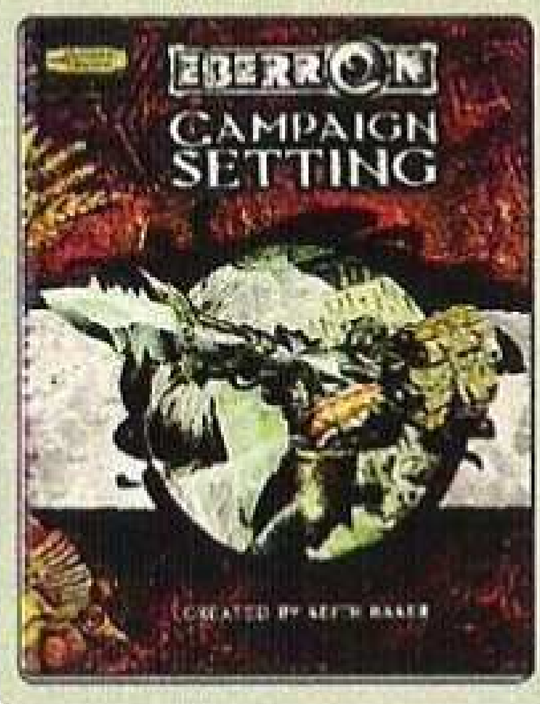


Zajdźmy do sklepiku może...



Eberron

Świat stworzony przez Keitha Bakera. Dzięki niemu wygrał konkurs w 2002 roku organizowany przez firmę Wizards of the Coast. Oprócz tradycyjnych stworów z podręczników D&D znalazło się tutaj miejsce dla maszyn zasilanych przy pomocy magii.



ze zdobywaniem kryształów nie masz większego problemu, bo co pewien czas spadają one w efektownych deszczach meteorytów na powierzchnię Eberronu, to ze złotem jest trochę gorzej. **W przeciwieństwie do innych gier strategicznych nie ma tutaj wieśniaków czy jakiegokolwiek ich odpowiednika.** Zbieraniem surowców zajmują się więc w Dragonshard wojacy. W celu zdobycia złota musisz wysyłać specjalne ekspedycje do podziemi, a to już wymaga odpowiedniego zestawu jednostek – złodziei do rozbrajania pułapek, kleryków do leczenia oraz barbarzyńców do skutecznego eliminowania potworów. Fakt, że brzęczące monety są generowane automatycznie przez twoje miasto, jednak ich liczba nie jest wystarczająca do skutecznej rozbudowy armii.

Pod względem graficznym nie mam Dragonshardowi nic do zarzucenia. **Świat na powierzchni Eberronu jest kolorowy, w niektórych momentach wręcz sielankowy.** Z drugiej strony podziemia swoim mrokiem są w stanie przyprawić o kołatanie serca. Klimat – to jest słowo, które w pełni oddaje efekt końcowy. To, co naprawdę robi wrażenie, to monstra. Wszystkie zaczerpnięte są z najnowszego bestiariusza D&D, więc na swojej drodze spotkasz takie indywidua, jak łowcy umysłu, hydry oraz potężne beholdery.

To, co słychać, dorównuje temu, co widać. **Głosy aktorów są idealnie dobrane do postaci, a czytanie tekstu przez narratora czasami wywoływało dreszcze.** Nie można również wymagać więcej od szczęku broni – brzmi na tyle przekonująco, że aż czuć siłę poszczególnych uderzeń.

Moja rada – ostrzcie topory, szykujcie magiczne księgi i ruszajcie na podbój Eberronu...

Wiele jest rzeczy, które mogą się podobać w najnowszym dziele Liquid Entertainment. System D&D udało się dobrze przenieść do rozgrywanej w czasie rzeczywistym gry strategicznej. Po zakończeniu rozgrywki pozostaje jednak wrażenie drobnego niedosytu – przydałoby się większe rozbudowanie trybu kampanii. Bez tego gra w trybie single jest zdecydowanie za krótka. Ale i tak **jest to tytuł wart uwagi.** Moja rada – ostrzcie topory, szykujcie magiczne księgi i ruszajcie na podbój Eberronu...



Dragonshard

Producent: Liquid Entertainment
Dystrybutor PL: Atari

http://www.dragonshard.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


zastosowanie systemu D&D • klimat • oprawa


za krótka • niektóre elementy mogłyby być bardziej rozbudowane

Programiści stanęli na wysokości zadania i udowodnili, że możliwe jest zastosowanie systemu D&D w pełnokrwistym RTS-ie.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+



Autor: Krzaq

Pojedynek ze złowrogim Mentalem w Serious Sam: Second Encounter nie został definitywnie rozstrzygnięty, bo gość nawiał.



Nie garb się, bo ci zostanie!

A mama mówiła, że nie nadaję się do wojska!

SERIOUS SAM II

Mental zwiał na Syriusza, ale dla Sama to żaden problem. Zebrawszy kilka najpotrzebniejszych rzeczy (czytaj: pukawek), wyrusza w pogoń. Nieoczekiwanie pomocy udziela mu Wielka Rada Magów Syriusza, dzięki której Sam dowiaduje się, że do zwycięstwa potrzeba mu jeszcze mistycznego medalionu, którego moc zniszczy Mentala. Problem tylko taki, że medalion jest w kilku kawałkach rozrzuconych po całej galaktyce...

Serious Sam II nie odbiega daleko od swojego wielkiego prekursora Serious Sam: First Encounter. Gra dalej bazuje na pomyśle, który można zawrzeć w jednym zdaniu: idź i rozwal wszystko. Tego „wszystko" jest teraz po prostu znacznie więcej. I chyba o to właśnie chodziło.

Inteligencja wrogów nie istnieje, ale to przecież nie problem. Do rozstrzelania jest ponad 40 rodzajów przeciwników, w tym takie oryginały jak np. Marcel the Clown (koleś atakuje torcikami z wybuchowymi świeczkami) czy Yagoda the Witch, klasyczna Baba Jaga, która lata na miotle i miota w naszego bohatera groźnymi miksturami. Takich ciekawych postaci jest więcej, choćby nieco otyła Hellchick czy palący cygaro T-Mech, połączenie Walkera z T-Rexem.

Nowy Serious Sam skręca wyraźnie w kierunku parodii siebie samego, na dodatek gra obfituje w mocarne teksty i gagi, nieco w stylu Duke Nukem 3D. Efekt jest taki, że mimo iż SS II to czysta rzeźnia, monotonia i nuda nikomu nie grożą. No, chyba że łyka jedynie menedżery piłkarskie i planszowe RPG.

Nowością jest spora liczba pojazdów, a nawet... żywe stworzenia, których Sam może użyć jako środków transportu (w wypadku tych pierwszych korzysta również z systemów bojowych zainstalowanych na pokładzie). **Kozak Helicopter, Seagull Fighter czy Hover Fighter to maszyny, dzięki którym Sam może stać się przez chwilę asem przestworzy.** Nieco inaczej walczy się Latającym Spodkiem czy z grzbietu najprawdziwszego dinozaura (bardzo przypominającego velociraptora). Jeszcze jedną bardzo oryginalną zabawką jest kula nabijana kolcami (Sam siedzi wewnątrz tej konstrukcji), za pomocą której możesz dosłownie szatkować wrogów.

SS II nie zmieniło się, jeśli chodzi o charakter gry, za to zyskało dzięki sporej dawce humoru i „rozrywkowym" modelom przeciwników.

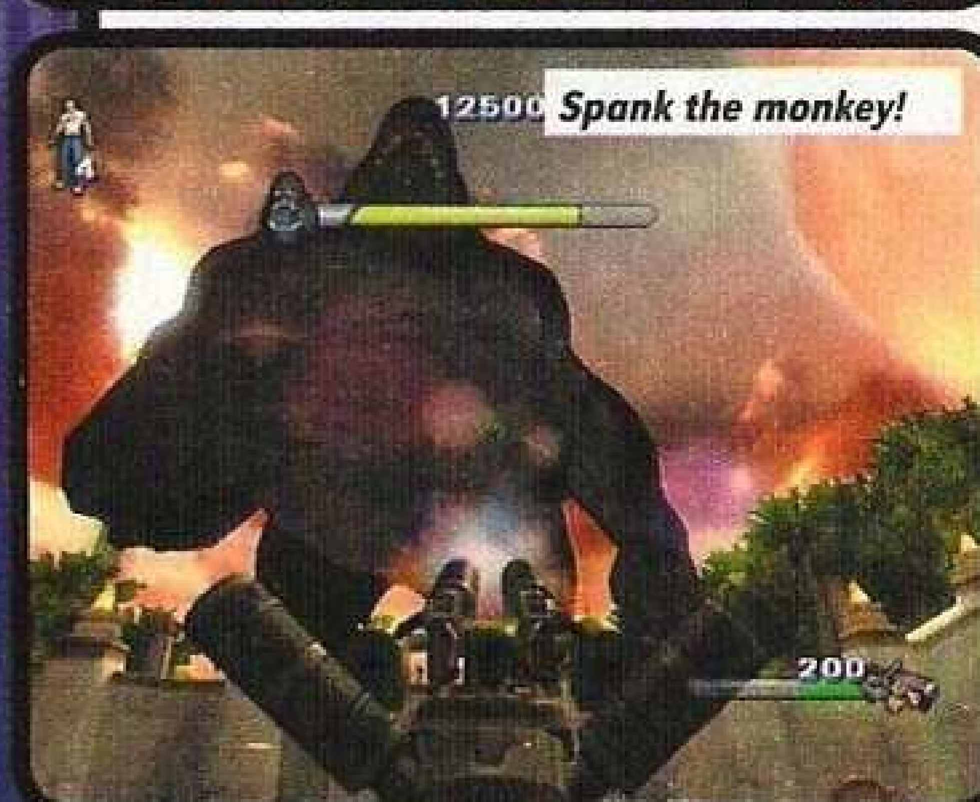
Bardzo dobrze wyglądają również lokacje, zdecydowanie widać postęp w technologii w porównaniu z pierwszą grą z Samem w roli głównej. **Poważny trafi do światów skutych lodem i gorejących ogniem wulkanów. Są też lokacje w klimacie miast przyszłości i niewielkich wiosek ukrytych w gęstej dżungli.**

Broń bazuje na starych, sprawdzonych pomysłach, ciekawostką jest snajperka oraz oryginalna papuga z zamocowaną na szyi bombką, którą Sam może wypuścić w kierunku wroga. Kłopot jest taki, że jeśli wróg zginie wcześniej, papużka wraca do Sama... Multi w grze to nadal tylko tryb co-operative. Maksymalnie 16 graczy i sporo ustawień, które pozwalają zmaksymalizować poziom trudności.

Serious Sam II ma garść drobnych niedociągnięć, które jednak nie osłabiają pozytywnych wrażeń. Gierka jest lekka, miła i przyjemna (no, chyba że postanowisz grać na poziomie wyższym niż normal). Jeśli szukasz czegoś, co wprawi cię w dobry humor i przekona, że jesteś najszybszym rewolwerowcem na Dzikim Zachodzie, Serious Sam II będzie idealnym wyborem.



Zawodnik Georgia Nuts szuka kontaktu z przeciwnikiem.



Spank the monkey!



A teraz odwiedzę budynek ZUS-u.

Serious Sam II

Producent: Croteam	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.serioussam2.com/

cena 99,00

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB

☺ zabawne teksty i gagi • olbrzymia liczba ciekawych plansz i światów • niezłe tło muzyczne • rewelacyjna broń i oryginalni wrogowie

☹ za mało trybów w multi • niewielcy wrogowie atakują za szybko, duzi za wolno • totalna liniowość • grę można ukończyć w jedną noc

Doskonała metoda na pozbycie się stresu. Niestety bez dobrej karty graficznej nie zaszalejesz...

GRYWALNOŚĆ 4

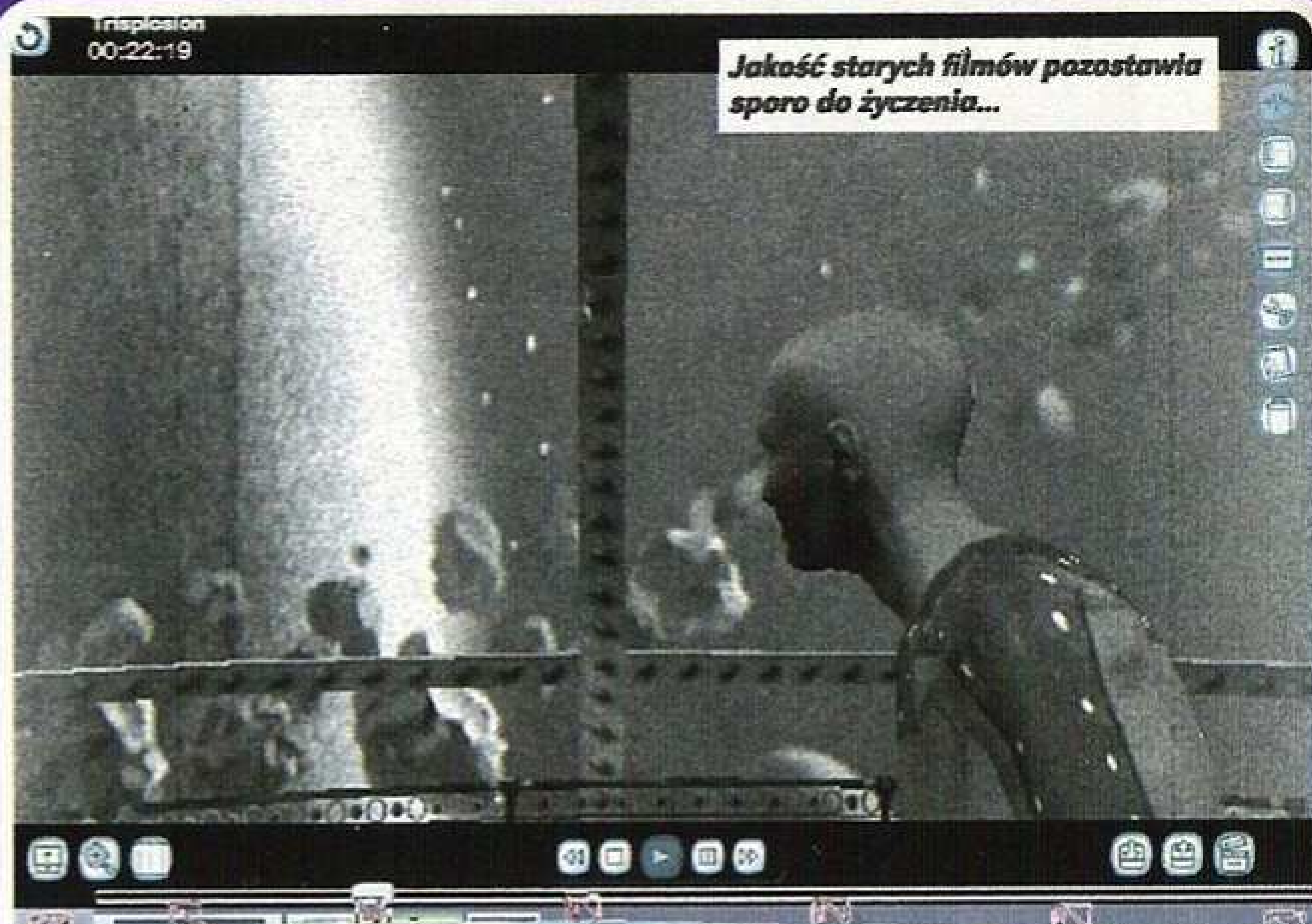
GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Rozebrany reżyser, panna na torach i robot na peronie – to musi być superszmira.



Jakość starych filmów pozostawia sporo do życzenia...

O The Movies mówiło się, że albo pobije sukces The Sims, albo będzie totalną klapą. Zdaje się jednak, że żaden z tych scenariuszy nie ma szans na Oskara.


To od ciebie zależy, czy nakręcisz tu film sci-fi, komedię czy romans...

The MOVIES

Oczywiście pisanie o sukcesie The Movies jeszcze przed premierą gry to zabawa dobra dla Nostradamusa. W The Sims też mało kto wierzył, niewielu wróżyło tej grze tak ogromną popularność. The Movies teoretycznie też może zaskoczyć, ale **nowa gra Petera Molyneux jest jednak dużo bardziej tradycyjna, a przy tym także bardziej złożona niż symulacja komputerowych ludzików.**

Tradycyjna, bo to po prostu gra ekonomiczna, typowy tycoon. **Stajesz na czele studia filmowego i zarządzasz nim przez 100 burzliwych lat historii kina** (w głównym trybie zabawy), dbasz o finanse, pracowników, rozwój firmy. Oryginalność gry polega na czym innym – nowatorskim interfejsie (to przecież specjalność Petera Molyneux) oraz tematyce, która choć pojawiała się już w grach, nigdy nie była potraktowana w tak rozbudowany sposób.

Branża filmowa to fascynujący temat, a ekipa Lionhead potraktowała go tak, jak powinno się to zrobić – tworząc bardzo szczegółową symulację hollywoodzkiego studia, jednocześnie podchodząc do tematu z dużym poczuciem humoru i dystansem. To połączenie sprawia nawet, że w pierwszej chwili można The Movies nie docenić. Podstawowe czynności wykonuje się łatwo, **styl grafiki i animacji jest raczej lekki, komentarze pojawiające się w trakcie gry dowcipne, a cała zabawa toczy się dość szybko**, więc myślisz: „eee, to taka przekąseczka na pół godziny grania". Tymczasem mechanizmy rozgrywki są tu naprawdę złożone, a poziom trudności potrafi dać w kość.

No więc tak – zaczynasz z pustą, otoczoną murem działką budowlaną, na której stoi tylko brama wjazdowa i biuro zatrudnienia. Przed tym pośredniakiem stoi kolejka bezrobotnych, których możesz zmienić w budowniczych lub woźnych zajmujących się sprzątaniem parceli. Kiedy masz budowlańców, stawiasz szkołę filmową, biura scenariuszy i ekipy technicznej. Gdy budynki te powstaną, pojawią się przed nimi kolejki chętnych do pracy. **W szkole przemieniasz spragnionych sławy**

Kręcimy Titanica 2

Podczas typowej rozgrywki filmy kręcisz w sposób uproszczony, nie ingerujesz w ich treść, wyznaczasz tylko aktorów i reżysera. Chcesz nakręcić Titanica 2? Nic prostszego...


1 Do biura castingu przenosisz napisany wcześniej scenariusz, umieszczasz tu reżysera i twoje gwiazdy.

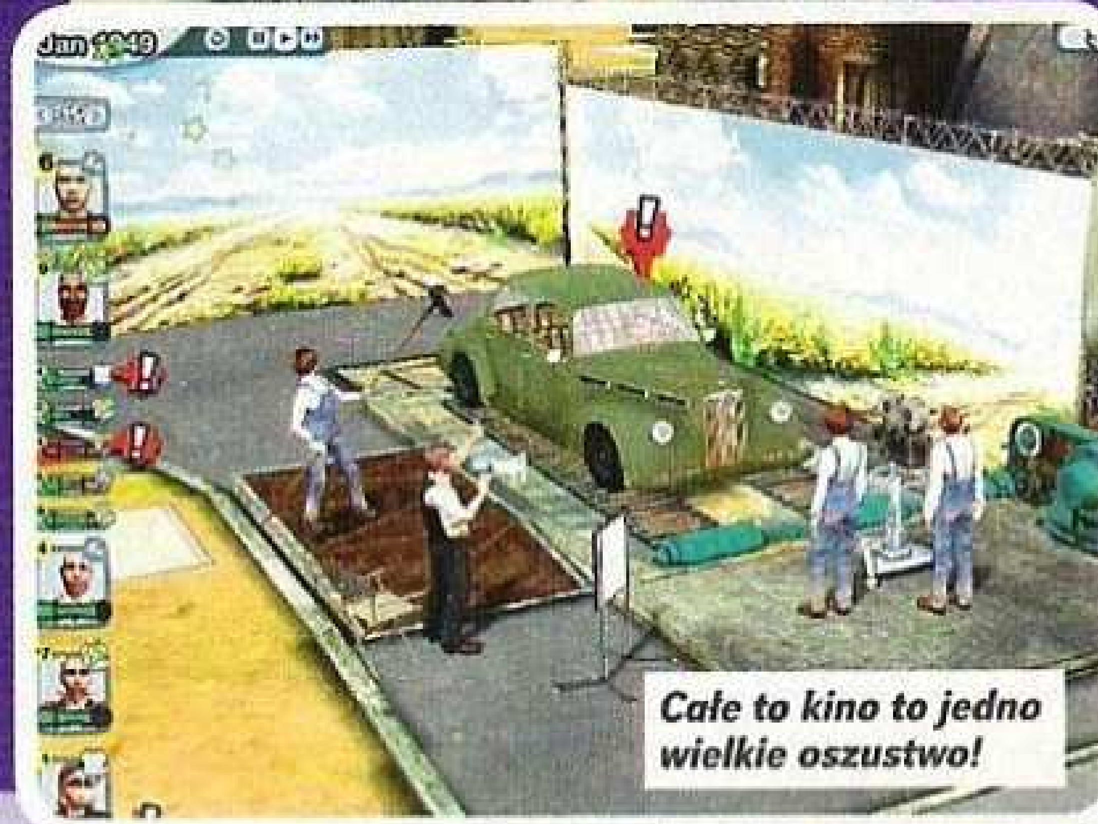

2 Po krótkiej chwili (trwają wtedy próby) cała ekipa rusza na plan filmowy.

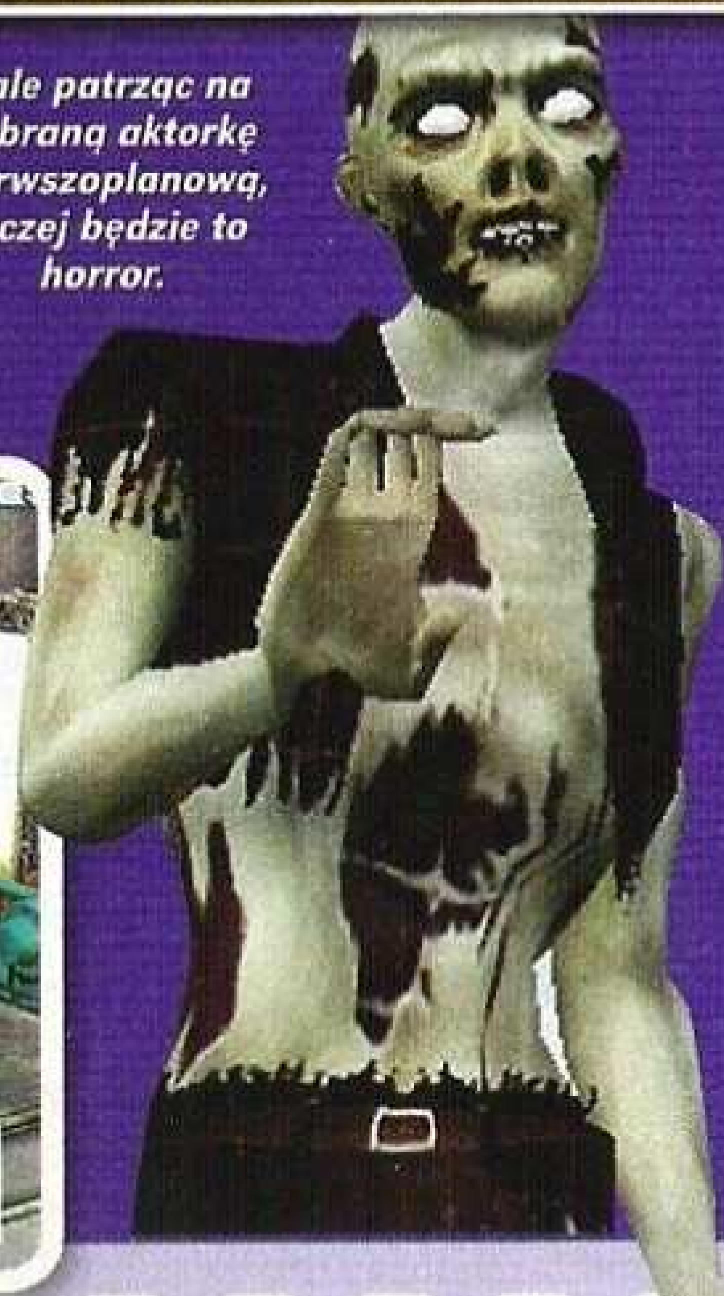

3 Pijany reżyser (świadczą o tym bąbelki nad jego głową) nie wróży dobrze projektowi...


4 ...ale obawy były niepotrzebne. Gotowy film może ci się podobać lub nie, najważniejsze są jednak jego recenzje i to, ile gwiazdek ostatecznie otrzyma.



Wśród scen dostępnych przy samodzielnym składaniu filmów są też bijatyki w barze.


Całe to kino to jedno wielkie oszustwo!


...ale patrząc na wybraną aktorkę pierwszoplanową, raczej będzie to horror.

komputerowych ludzików w reżyserów, aktorów (warto wybrać tych najatrakcyjniejszych) lub statystów, w pozostałych budynkach w scenarzystów i ludzi planu filmowego (operatorów itd.).

Co dalej? Podczas gdy scenarzyści szykują dla ciebie pierwszy scenariusz, budujesz biura castingu i produkcji, a także stawiasz scenografię. Trochę to trwa, a gdy wszystko jest gotowe, w biurze castingu przydzielasz do napisanej historii reżysera, aktorów, statystów i ekipę. Czekasz kolejną chwilę (trwają próby), po czym film można zacząć kręcić. Wydajesz stosowne polecenia i **widzisz, jak wszyscy zatrudnieni pędzą na plan i kręcą kolejne sceny**: jest klaps, jest reżyser z megafonem, są gwiazdy odtwarzające swoje role. Jest dobrze! Po kilku miesiącach – spokojnie, spokojnie, oczywiście czasu gry – **film jest gotowy, wysyłasz go do biura produkcji i... czytasz recenzje.**

Tu właśnie zaczynają się trudności, a to dlatego, że **na powodzenie filmu składa się wiele, wiele, wiele, wiele, wiele czynników.** Po kolei: wyrażana liczbą maksymalnie pięciu gwiazdek klasa reżysera i aktorów, ich wzajemne relacje, nastrój gwiazd, wykorzystana technika filmowa, użyte dekoracje (ich stan ogólny oraz to, jak często pojawiały się w innych filmach), jakość scenariusza. **Ważny jest także wybrany gatunek filmowy, a jest ich pięć: horror, sci-fi, romans, kino akcji i komedia.** Liczy się zarówno aktualne zapotrzebowanie widowni na dany rodzaj filmowej rozrywki, jak i doświadczenie gwiazd w wybranym gatunku oraz ich „dopasowanie" do niego. Najważniejsze jest jednak samopoczucie aktorów i reżyserów oraz ich mierzona gwiazdkami klasa, a o to zadbać najtrudniej. Gwiazdy muszą mieć swoje przyczepy (im bardziej luksusowe, tym lepiej), świtę (grupę ludzi, których jedynym zadaniem jest „asystowanie") oraz odpowiednią gażę. Gdy za dużo pracują, stresują się, zaczynają jeść i pić na umór, aż wpadają w uzależnienie. Wtedy trzeba **wysyłać gwiazdy do klinik odwykowych oraz... chirurgów plastycznych.** O swoich pupilków musisz cały czas dbać, szczególnie podczas kręcenia filmu – a to wymaga dużego nakładu pracy i niesamowitej podzielności uwagi.

Ekipa Lionhead potraktowała temat Hollywood dokładnie tak, jak powinno się to zrobić.

Tym bardziej że chłopcy i dziewczęta Petera Molyneux dodali do gry jeszcze sporo innych elementów. **Jeśli któryś z aktorów spada w rankingach popularności, podsyłasz do niego fotografa** (z rodzaju tych, o których gwiazdy mówią: „pi...ony paparazzi"), który pstryka kilka zdjątek, **najlepiej wtedy, gdy gwiazda wychodzi zawiana z baru lub leży w klinice chirurgicznej.** Możesz postawić laboratorium, w którym naukowcy będą opracowywać nowe techniki filmowe (dzięki czemu twoje studio jako pierwsze nakręci film dźwiękowy lub na taśmie 70 mm), kostiumy czy scenografie. Możesz kazać aktorom ćwiczyć się w poszczególnych gatunkach filmowych lub wysyłać ich razem do restauracji, by bliżej się poznali. Możesz też samodzielnie kręcić filmy.

No, prawie samodzielnie... **Zamiast polegać na scenarzystach komputerowych, istnieje możliwość złożenia filmu z kilku setek gotowych szkiców scen**, np. rozmów, strzelanin, pościgów, tańców, pocałunków itd. Większość z tych ujęć ma kilka wariantów (np. walka kung-fu może mieć parę końcówek różniących się brutalnością), w każdym możesz umieścić dowolnych aktorów w jakichkolwiek kostiumach, ustawić w planie rekwizyty, a także dodać podpisy lub własne nagrane ścieżki dialogowe (jest nawet synchronizacja ruchu warg z kwestiami). Liczba możliwości nie jest oczywiście nieskończona, ale na tyle duża, że przy odrobinie pomysłowości uda ci się zrealizować właściwie każdy pomysł. Ostrzegam jednak – wymaga to ogromnej pracy, a podczas normalnej gry nie ma na to czasu ani potrzeby. **Moduł tworzenia filmów przyda się więc przede wszystkim tym, którzy zechcą się pokazać na internetowej stronie The Movies** – filmy będą tam oceniane, a za najlepsze produkcje przewidziane są różne nagrody.

O ile tematyka gry zrealizowana jest właściwie perfekcyjnie, tak **interfejs udał się programistom z Lionhead tylko na czwórkę z małym plusikiem.** Działa on tak, że poszczególne funkcje aktywuje się poprzez złapanie i przeciągnięcie odpowiedniego obiektu (np. aktora, scenariusza, taśm filmowych) w odpowiednie miejsce. To intuicyjne, świetne rozwiązanie, ale tylko na początku zabawy. Później, **kiedy dzieje się naprawdę dużo, konieczność ciągłego „łapania i przeciągania" wymaga jednocześnie małpiej zręczności i anielskiej cierpliwości**, a rzadko który gracz ma w sobie i to, i to. Na szczęście są skróty klawiszowe (nie ma za to aktywnej pauzy), ale to jakby oszustwo – przecież **po to wymyślono ten oryginalny interfejs, by nie trzeba było dotykać klawiatury.**

Choć Peter Molyneux wysmażył nam ostatnio trzy nowe produkcje (jeszcze Fable i Black & White 2), to właśnie The Movies jest najbardziej świeżą i oryginalną grą z całej tej trójcy. **Wśród tycoonów to ścisła czołówka, jeden z najbardziej grywalnych tytułów gatunku.** Teraz każdy z nas może zostać nawet Stevenem Spielbergiem!

The Movie's

Producent: Lionhead Studios
Dystrybutor PL: LEM

http://www.themoviesgame.com/

cena 99,00

Multiplayer: społeczność internetowa na stronie WWW gry

Gatunek: ekonomiczna

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

+ z humorem potraktowana tematyka • złożoność symulacji • zabawna oprawa graficzna • możliwość tworzenia własnych filmów

− eksperyment z interfejsem udany na czwórkę • tworzenie własnych filmów to długotrwały proces

Nie powtórzy sukcesu The Sims, ale spodoba się wszystkim szukającym lekkiej, ale nie prostej, gry ekonomicznej o ciekawej tematyce.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 5
OCENA 4+

Autor: Foch77



Gnijąca panna młoda?!?

Kiedy członkowie ekipy idą na drinka, nie zawsze chce im się ściągać kostiumy...



Za chwilę się dowiesz, czy dostaniesz Oskara.

Bez Tobeya Maguire i Kirsten Dunst.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Do tej pory Spider-Man pojawił się na PC kilka razy, jednak żadnej z gier, których był bohaterem, nie można nazwać znakomitą. Bez obaw, nic się w tej materii nie zmieni.

Spider-Man 3

Już niedługo Sam Raimi rozpocznie kręcenie kolejnego filmu o Peterze Parkerze i jego alter ego. Premiera zapowiedziana jest na 2007 rok. O fabule na razie wiadomo tyle, że tym razem Spider-Man zmierzy się z Sandmanem i znanym z Ultimate Spider-Man Venomem.

Pierwsze zetknięcie z Ultimate Spider-Manem to był bez mała szok. Choć intro sprawiło na mnie jak najbardziej pozytywne wrażenie, to już próba poruszenia bohaterem zakończyła się okrzykiem: „co jest, do jasnego pierona?!" (no, tak naprawdę brzmiał on nieco inaczej i mniej parlamentarnie, dlatego powstrzymam się od dokładnego cytowania). Po prostu stwierdziłem, że **w USM grać się nie da – standardowe sterowanie jest dobrym powodem, by rzucić grę w kąt i nigdy do niej nie wracać.**

Po kilku minutach zabawy w menu było już odrobinę lepiej. Mysz nie miała odwróconych osi, choć wciąż działała bardzo skokowo. Na upartego jednak da się grać, korzystając z klawiatury i gryzonia, ale wymaga to dłuższego treningu. Znacznie **lepiej jest oczywiście przy sterowaniu dobrym joypadem.**

Gra Treyarch bazuje na komiksowej serii Marvela. Niby to oczywiste, ale ci, którzy Człowieka-Pająka znają tylko z filmu Sama Raimiego, mogą się zdziwić, że główny bohater wygląda jak młokos i potrzebuje specjalnych maszynek do wypuszczania pajęczyny (na wielkim ekranie strzelał z nadgarstków). O historii Spider-Mana dowiadujemy się jednak tylko w krótkim, niezwykle oryginalnym intrze. W ogóle wszystkie filmy w grze zostały zrealizowane w specyficzny sposób: **widzisz kawałek kartki komiksu z kilkoma kadrami, przy czym bohaterowie w okienkach się poruszają!**

To robi zdecydowanie lepsze wrażenie w rzeczywistości, niż gdy się o tym mówi, również screeny nie oddadzą w pełni tego, co dzieje się na ekranie. Cut-scenki to najefektowniejsze momenty w grze, cała reszta nie prezentuje się nawet w połowie tak ładnie. **Wszystko zostało zrealizowane metodą cel-shadingu, ale grafika podczas akcji wcale nie zachwyca.** Spójrz zresztą na screeny: gdy biegniesz ulicą lub walczysz z opryszkami, wszystko jest w miarę znośne. Jednak gdy wejdziesz na dach budynku, zaraz zaatakuje cię paskudnie wyglądająca panorama miasta. Tylko najbliższe budynki pokryte są teksturami – reszta to okropne szare pudełka.

Cut-scenki to najefektowniejsze momenty w grze, cała reszta nie prezentuje się nawet w połowie tak ładnie.

Zadania przed tobą stawiane nie są nazbyt złożone. **Główna oś fabularna, z której dużą część zajmują pojedynki z bossami, jest poprzeplatana pomniejszymi minimisjami.** Tych są trzy rodzaje: combat tour, w którym do obicia masz kilka grupek rzezimieszków, race, gdzie musisz zaliczyć określoną liczbę checkpointów w jak najkrótszym czasie (co bywa diabelnie trudne i frustrujące ze względu na sterowanie), oraz chyba najciekawszy – city event. Te misje pojawiają się co jakiś czas w losowo wybranych miejscach i sygnalizowane są czerwonym punktem na mapie. Mogą polegać na zatrzymaniu jakiegoś pojazdu, obronieniu ofiary napaści, zaniesieniu rannego do szpitala itp.

Nieco zabawniej jest oczywiście w mniej powtarzających się misjach fabularnych, jednak tych jest zdecydowanie za mało. Dlatego też autorzy nie pozwolili od razu do nich podchodzić, zmuszając graczy do wcześniejszego zaliczania określonej liczby zadań pobocznych. Szczególnie dobre są momenty, w których poruszasz się jako **wróg Spider-Mana, Venom. To postać dużo potężniejsza, o ogromnych możliwościach – w dodatku zasilająca swój pasek energii... ludźmi.** Obojętne – czy przeciwnikami, czy niewinnymi przechodniami.

Ultimate Spider-Man to produkcja, w której doskonałe elementy połączone zostały z miernymi, przez co niełatwo jednoznacznie ocenić tę grę. Wspaniałe scenki przerywnikowe i atmosfera komiksu budują nastrój, który psuty jest przez frustrujące sterowanie, brak różnorodności i cienką grafikę. Raczej dla fanów S-M.

Godziny szczytu. Zabrakło mocy obliczeniowej na większą liczbę samochodów.

Mówisz, że ci to zwisa?

Walka o miejsca parkingowe bywa w Stanach bardzo zacięta.

Tylko nie patrzeć w dół! Muszę pamiętać, że nic ciekawego tam nie ma...



Ultimate Spider-Man

Producent: Treyarch
Dystrybutor PL: LEM
http://www.ultimatespidermangame.com/

cena 99,00

Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


doskonałe scenki przerywnikowe • Venom!


fatalne sterowanie • słaba grafika • małe zróżnicowanie

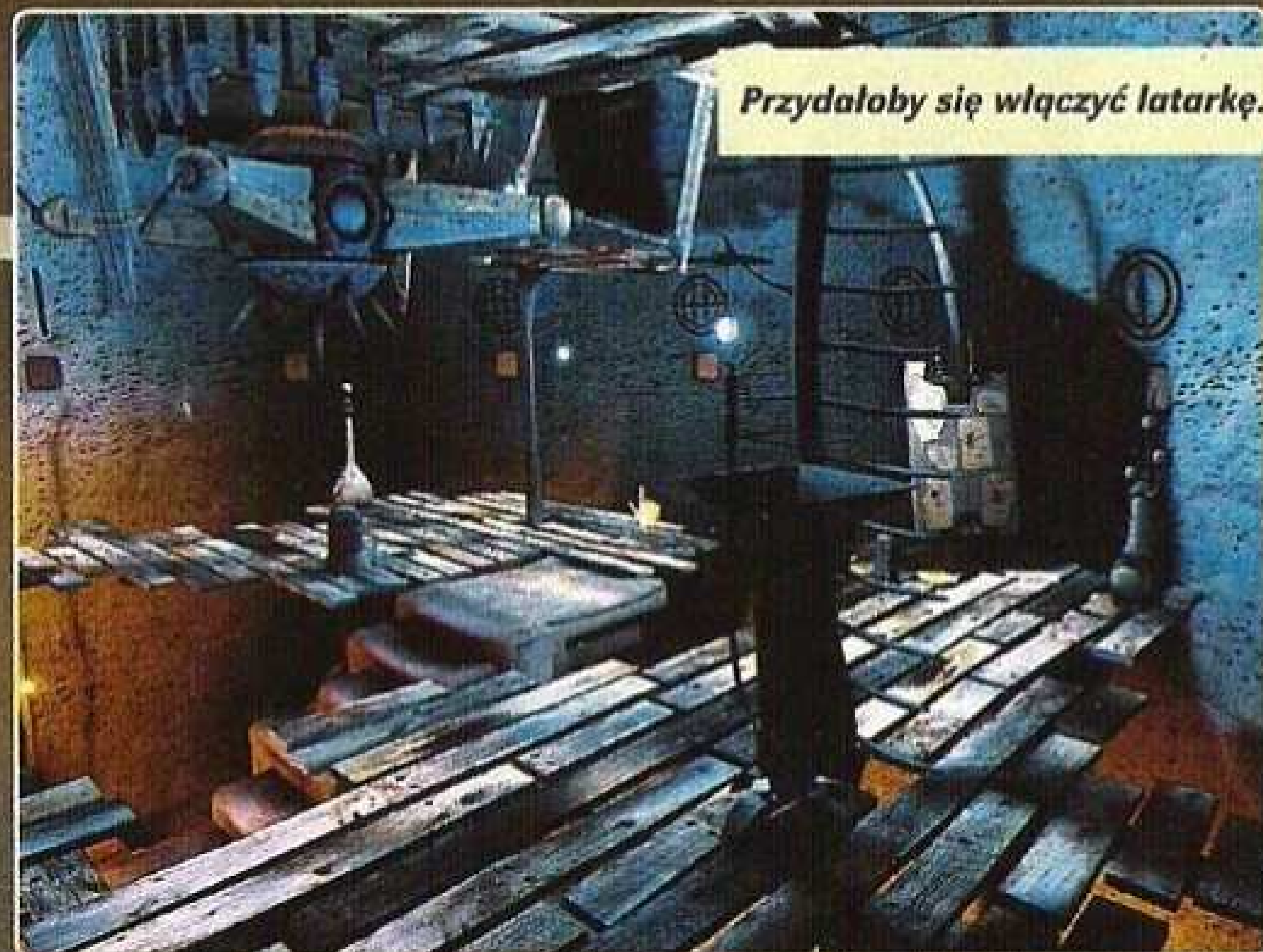
Komiks twórczo przeniesiony na ekrany. Efektowny, ale niestety również bardzo niedopracowany.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

Autor: Che Collada



Bahro to wstydliwe stwory – musisz wpierw zdobyć ich zaufanie.



Przydałoby się włączyć latarkę...

MYST® V KONIEC WIEKÓW



Rozeta umożliwia teleportację między kolejnymi wiekami.

Moja podróż dobiega końca – tymi słowami rozpoczyna się piąta część sagi Myst. I rzeczywiście zamyka ona całą serię. Czy w godny sposób?

Gry z serii Myst traktowane są przez „prawdziwych graczy" podobnie jak Simsy – z pobłażliwym uśmiechem i przeświadczeniem, że bawią się nimi tylko ludzie, dla których Doom 3 jest za straszny, Battlefield 2 za szybki, a Age of Empires III zbyt skomplikowany. **Mówiąc krótko – bawią się nimi tylko lamusy.** Nawet jeśli tak jest, zarówno Simsy, jak i Mysty trzeba docenić. Rzadko które z „poważnych" gier sprzedają się równie dobrze, rzadko które mają tyle kontynuacji. W związku z tym **oficjalny koniec sagi Myst to naprawdę ważne wydarzenie.**

Jak wypada Myst V: Koniec Wieków na tle wcześniejszych części cyklu? Fabularnie sprawdza się wyśmienicie. **Historia skonstruowana jest tak, że łączy i ostatecznie zamyka co ciekawsze wątki z poprzednich Mystów** (głównie z Myst IV: Objawienie i Riven: Sequel to Myst), **a jednocześnie nie wymaga znajomości całej sagi.** To naprawdę spore osiągnięcie i dowód na pomysłowość twórców.

Początkowo niewiele wiesz o tym, co cię czeka i jakie jest twoje zadanie. Sekwencja otwierająca grę wspomina o pradawnej cywilizacji D'ni, której grozi ostateczna zagłada. Mówi też o brzemieniu, które spoczywa na każdym, kto potrafi aktywować moc tajemniczej Rozety. **To dla serii typowe – mistyczny klimat, mało konkretne przepowiednie, brak pewności co do tego, co i jak masz zrobić.** O tym, jakie będzie twoje zadanie, dowiadujesz się kawałek po kawałeczku, głównie dzięki wskazówkom kobiety o imieniu Yeesha (znanej głównie z Myst IV: Objawienie) oraz podpowiedziom nowej postaci, starca Eshara. Sam będziesz musiał jednak wyjaśnić, co łączy Yeeshę i Eshara, a odkrycie to będzie jednym z kluczowych momentów całej zabawy. Fani serii nie powinni czuć się zawiedzeni, pod względem fabuły Myst V odpowiednio zamyka cykl.

Równie udane są zagadki – zróżnicowane, ciekawe i na tyle wyważone, by dla nowicjuszy nie były za trudne, a dla doświadczonych Myściaków za łatwe. Wiele z nich dotyczy tabliczek odnajdywanych w kolejnych Wiekach (których jest w grze cztery), służących m.in. do komunikacji z dziwnymi stworami o nazwie bahro i wywoływania różnych efektów pogodowych. **By móc skorzystać z tabliczki, trzeba jednak wpierw poznać znaki, jakie należy na nich napisać** – i właśnie ich odnajdywanie stanowi treść wielu zagadek.

Pozostałe łamigłówki to zadania raczej dla cyklu typowe i... tutaj pojawiają się pierwsze krytyczne uwagi dotyczące nowego Mysta. **Poprzednią część cyklu przygotowało studio Ubisoft Montreal, Koniec Wieków jest zaś dziełem Cyan Worlds**, studia odpowiedzialnego za pierwszego Mysta. Niestety, ekipa Cyan zrezygnowała z kilku rozwiązań, które w Objawieniu wpłynęły dodatnio na grywalność, przede wszystkim z możliwości klikania w niemal wszystkie obiekty w lokacji. **Tu zaś interaktywne są właściwie tylko te przedmioty, które rzeczywiście do czegoś się przydadzą.** To po pierwsze mocno ułatwia całą zabawę, po drugie sprawia, że większość elementów otoczenia to tylko dekoracje. Szkoda, to krok wstecz!

A propos kroków – **Myst V wprowadza nowy system sterowania bohaterem.** Dotychczas eksplorowanie lokacji polegało na klikaniu w miejsce, do którego chciało się przejść, postać kierowana przez gracza przemieszczała się od punktu do punktu. Koniec Wieków pozwala podróżować również w sposób typowy dla FPS-ów, czyli przy użyciu klawiszy WSAD. W cyklu Myst to prawdziwa rewolucja!

Można nowemu Mystowi co nieco zarzucić – ograniczoną interakcję z otoczeniem, słabe efekty dźwiękowe (brak odgłosu kroków), a nawet to, że momentami zbyt przypomina poprzednie części. Pod względem fabularnym i poziomu zagadek Koniec Wieków jednak nie zawodzi, a oprawa graficzna jest jak zwykle olśniewająca. Jak się okazuje **czasem warto zagrać w gry dla lamusów...**

Zagadki są zróżnicowane, ciekawe, na tyle wyważone, by dla nowicjuszy nie były za trudne, a dla doświadczonych Myściaków za łatwe.

Znaki zostawiane na tabliczkach to duża nowość w serii Myst. Trzeba pochwalić programistów – gra doskonale rozpoznaje nawet najbardziej nieporadne pismo.

Myst V: Koniec Wieków

Producent:	Dystrybutor PL:
Cyan Worlds	Cenega

http://www.mystvgame.com/

cena 99,99

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2k/XP

+ fabuła dobrze kończąca całą serię • ciekawe, zróżnicowane zagadki • dodano nowy system sterowania postacią

– słabe efekty dźwiękowe • ograniczona interakcja z otoczeniem • drobne błędy tłumaczeniowe w lokalizacji • mało czytelna czcionka tekstów

To godne zwieńczenie jednej z najlepszych serii przygodówek, choć parę rzeczy można by poprawić. Niestety, nie będzie okazji...

GRYWALNOŚĆ 4 · GRAFIKA 5 · DŹWIĘK 4 · OCENA 4

Autor: Foch77

Barbarzyńcy smaczni jak rabarbar – tylko dla koneserów.



ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Barbarzyńcy nadciągają, ale nie trzeba przed nimi uciekać. Lepiej zrobisz, jeśli tych akurat zaprosisz pod swoją strzechę.



W ciągu dnia ostrzał rakiet ziemia-ziemia był zbyt intensywny...



...w związku z czym barbarzyńcy zaatakowali pod osłoną nocy!

To zresztą nie powinno nikogo dziwić. Seria Total War z każdą kolejną odsłoną zawieszała na nowo poprzeczkę dla wszystkich strategii, a jej ostatnia część, Rome: Total War, to jeden z najlepszych przedstawicieli tego gatunku wydanych w ostatnich latach. Barbarian Invasion, choć nie tak kompletny jak recenzowany na tej stronie dodatek do Dawn of War, **nie zawiedzie wiernych fanów serii. Tyle tylko, że raczej nie zachęci do niej nikogo nowego...**

Wprowadzone w Barbarian Invasion nowości w niewielkim stopniu wpływają na mechanikę rozgrywki. Dodatek ten zamiast modyfikować zabawę, daje po prostu nową jej porcję. Dostajemy więc kilka nowych nacji (plemiona barbarzyńców i cesarstwa powstałe po rozpadzie Imperium Rzymskiego) oraz nową mapę, powiększoną o fragmenty Azji i Bliskiego Wchodu. **Zwraca uwagę również wprowadzenie bitew rozgrywanych w nocy, które wyglądają po prostu fenomenalnie.** Dodano też możliwość przekraczania rzek wpław, ale tej zmiany możesz nie zauważyć przez całą grę, jeśli akurat nie przyjdzie ci bić się nad brzegami Tybru czy Renu.

Innowacją teoretycznie największą jest możliwość zmiany kierowanej nacji w hordę, ogromną armię zwykłego ludu i wojowników, którą interesują jedynie destrukcja i łupiestwo. Bogactwa zdobyte w trakcie pochodu hordy można w pewnym momencie wykorzystać do założenia nowej siedziby dla całej nacji. **Wbrew pozorom jednak nie wpływa to bardzo na zabawę**, największa różnica polega na zwiększeniu skali bitew, w których bierze udział horda. **Tu naprawdę żołnierzy liczy się w tysiącach!**

Barbarian Invasion zamiast modyfikować zabawę, daje po prostu nową jej porcję.

Rome: Total War – Barbarian Invasion

Producent: Creative Assembly	**Dystrybutor PL:** LEM
http://www.totalwar.com/	
cena 69,90	**Multiplayer:** tak
	Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: bitwy w nocy • hordy i związane z nimi ogromne bitwy

Minusy: niewiele zmian w mechanice rozgrywki

Barbarian Invasion to dodatek jakich wiele – warto go kupić, jeśli lubiłeś oryginał, ale nie spodziewaj się żadnych rewolucji.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

Autor: Foch77

Dodatkowa porcja orków z... karabinami.



WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

Orki z karabinami powracają w dodatku, który mógłby służyć za wzór wszystkim rozszerzeniom do gier strategicznych.



Jakakolwiek zadyma...



...kibice w głupich czapkach zawsze są na miejscu.

Winter Assault, add-on do rewelacyjnej strategii Warhammer 40K: Dawn of War z ubiegłego roku, to w pewnym sensie rozszerzenie idealne. Dlaczego? Po pierwsze poprawia dostrzeżone przez graczy błędy oryginału. Po drugie dodaje kilka nowych elementów, ale w taki sposób, by za bardzo nie zamieszać w głowach tym, którzy grali w podstawową wersję. Po trzecie **zapewnia solidną dawkę zabawy, w sam raz tyle, ile oczekiwałbyś od dodatku.** Wszystko to w odpowiednich proporcjach i w odpowiedniej cenie. Ideał! **Z Winter Assault zadowoleni będą i ci, którzy spędzają czas tylko w trybie single, i ci, którzy najwięcej grają w sieci.** Ci pierwsi dostaną nową, ciekawą kampanię, w trakcie której przyjdzie im przejąć kontrolę nad czterema – a nie jedną, jak w oryginale – stronami konfliktu. Łącznie obejmuje ona dziesięć długich, wielowątkowych misji. Jest w co grać.

Zwolennicy multiplayera ucieszą się najbardziej z nowej „nacji”, Gwardii Imperialnej. Gra się nią zupełnie inaczej niż armiami znanymi z oryginału. Kierując tymi oddziałami, trzeba postawić przede wszystkim na budowę fortyfikacji. A to oznacza, że pojedynki w sieci przestały sprowadzać się do tego, kto szybciej uzyska znaczną przewagę liczebną i zaatakuje. Za to chwała programistom!

Pojedynki w sieci przestały sprowadzać się do tego, kto pierwszy uzyska przewagę liczebną i zaatakuje.

Reszta zmian (np. nowe jednostki), podobnie jak wprowadzenie Gwardii Imperialnej, ma na celu zrównoważenie gry, wzmocnienie jej tam, gdzie była słabsza. Zamierzenie to udało się osiągnąć, w efekcie **Winter Assault daje nawet więcej frajdy niż oryginał.** Nie wyobrażam sobie, by fan Dawn of War nie zagrał w ten dodatek.

W40K: Dawn of War – Winter Assault

Producent: Relic	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.dawnofwargame.com/	
cena 59,90	**Multiplayer:** tak
	Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: ma wszystko to, co powinien mieć dodatek • i do tego w najlepszych możliwych proporcjach

Minusy: drobne błędy w wynajdywaniu ścieżek dla jednostek

Świetny dodatek do doskonałej strategii. Jeśli nie grałeś w oryginał, od razu kupuj w ciemno obie gry. Trudno o lepszego RTS-a!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5+
OCENA 5+

Autor: Foch77

Nowe formaty zapisu danych

Blu-ray kontra HD DVD

W ciągu kilku ostatnich lat format DVD, niegdyś elitarny następca płyt CD, stał się standardowym nośnikiem danych. Nadszedł czas na kolejną rewolucję – tym razem jednak będziemy musieli wybrać między dwoma różnymi formatami.

Mowa o standardach HD DVD oraz Blu-ray, które oferują odpowiednio 30 i 50 GB wolnego miejsca oraz możliwości o wiele przewyższające to, co daje format DVD. Jak zostanie wykorzystane to dodatkowe miejsce? Na całym świecie powoli popularyzuje się standard High Definition TV, umożliwiający wyświetlanie rewelacyjnej jakości obrazu telewizyjnego w wysokiej rozdzielczości. Niestety, w parze z jakością idzie zapotrzebowanie na dużą pojemność nośników. Dla przykładu: **dwugodzinny film w formacie HDTV 16:9 wraz z przestrzennym dźwiękiem zajmuje przynajmniej 15 gigabajtów.** Ponadto do odtwarzania video HDTV potrzebny jest transfer danych sięgający 20-25 Mbps. Płyty DVD zapewniają odczyt z prędkością wynoszącą zaledwie 10 Mbps.

By sprostać wymogom HDTV, producenci zmuszeni zostali do stworzenia nowego nośnika, ulepszonej wersji płyt DVD. Tak powstał standard HD DVD. Krążki w nim wyprodukowane posiadają taką samą średnicę co DVD (12 cm), ale dysponują znacznie większą pojemnością, a odczyt danych przebiega szybciej. **Już niebawem płyty DVD zastąpi więc standard HD DVD. A co z Blu-rayem?**

Blu-ray to format zaprojektowany od podstaw, zaś HD DVD jest tylko udoskonaleniem DVD. Jedyne podobieństwo obu technologii dotyczy zastosowania niebieskiego (w miejsce czerwonego) lasera o mniejszej długości fali (405 zamiast 650 nm). Wyprodukowanie standardowej płyty DVD to nic innego jak odciśniecie w poliwęglanowym tworzywie sztucznym (średnica 12 cm) spiralnej ścieżki o szerokości 0,4 mikrometra. Ta pojedyncza ścieżka (liczy sobie blisko 11 kilometrów długości!) pokryta zostaje następnie cienką warstwą aluminium lub srebra. Jej tor zaczyna się od środka dysku i biegnie ku jego krawędzi – odwrotnie niż w przypadku płyty gramofonowej.

Niebieski laser usprawnia to rozwiązanie, zmniejszając szerokość ścieżki oraz skracając poszczególne wgłębienia i wypukłości (tzw. pity i landy, od których odbija się światło odczytującego informacje lasera), co owocuje zwiększeniem pojemności. Oba formaty, choć korzystają z tego samego rodzaju lasera, różnią się jednak specyfikacją. **HD DVD wykorzystuje aluminiową bądź srebrną powłokę o grubości 0,6 mm, natomiast płyty Blu-ray są powlekane warstwą o grubości 0,1 mm.** Blu-ray stosuje pity o długości 0,32 mikrometra, z kolei HD DVD – 0,34. Dzięki temu pierwszy standard gwarantuje „ciaśniejsze" upakowanie samych ścieżek, zwiększając tym samym ogólną pojemność nośnika. W HD DVD ścieżki oddalone są od siebie o 0,24 mikrometra, zaś w Blu-ray tylko o 0,14.

Większa pojemność formatu Blu-ray związana jest niestety z zastosowaniem droższej technologii wykonania i – co za tym idzie – zwiększeniem kosztów produkcji. Krążki HD DVD mogą być natomiast wytwarzane na obecnych liniach produkcyjnych DVD. Dokonuje się tego w dość ciekawy sposób: na wierzchu wypalony zostaje standardowy zapis DVD, a na głębszą warstwę trafiają dane w formacie HD DVD. Kupując taką płytkę, użytkownik będzie mógł więc odtworzyć ją w napędzie DVD, jeśli zechce oglądać film w standardowej wersji, lub w napędzie HD DVD, gdy zapragnie obejrzeć materiał filmowy w formacie High Definition TV. Krążki Blu-ray poza tym, że będą potrafiły pomieścić większą ilość danych, oferować mają także szybszy transfer, wynoszący 36,5 Mbps dla prędkości x1 (25 Mbps w przypadku HD DVD) oraz 54 Mbps dla aktualnie opracowywanych urządzeń (36,5 Mbps przy HD DVD). Pozwala to na zapisanie filmu przy niższej kompresji i zwiększonej szybkości transmisji bitów (z ang. bit rate), dzięki czemu osiąga się jeszcze lepszą jakość obrazu.

Za standardem HD DVD przemawia przede wszystkim jego niższa cena oraz możliwość wykorzystania tego typu nośników (dwuwarstwowych) dla jednoczesnego zapisu DVD oraz gęstszego HD (wszystko na jednej płytce!). **Blu-ray umożliwia zaś otrzymanie lepszej jakości obrazu i większej pojemności.** Nośnik Blu-ray kupić można będzie za ok. 30 dolarów. Wytłumaczeniem dla takiej ceny jest przede wszystkim kosztowna produkcja i specjalnie przygotowane opakowanie ochronne. Standard ten charakteryzuje się stosunkową cienką powłoką i z tego powodu krążki wykonywane w tej technologii narażone są na więcej uszkodzeń. Pojawiły się już jednak informacje, z których wynika, że firmy zajmujące się standardem Blu-ray opracowały już rozwiązanie, które wyeliminuje konieczność stosowania dodatkowej obudowy i dzięki temu cena płyty Blu-ray spadnie do około 20 dolarów. To jednak i tak dużo w porównaniu z płytami HD DVD, które wycenione zostały na około 10 dolarów za sztukę. (Mowa o cenach początkowych, później nośniki na pewno znacznie potanieją).

Napędy HD DVD powinny trafić do sprzedaży w pierwszym kwartale przyszłego roku, urządzenia obsługujące format Blu-ray kilka miesięcy po nich. Będziemy zatem świadkami ciekawej rywalizacji, tym bardziej że już teraz oba formaty mają zapewniony mocny start w postaci nośników dla filmów i gier (np. Blu-ray w PS3). A co z napędami przeznaczonymi do komputerów osobistych? Na te przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. **Producenci gier i oprogramowania dla PeCetów nie wyrazili dotychczas zbytniego entuzjazmu dla nowych technologii** i jak na razie nie zapowiadają „przesiadki" na najnowsze rozwiązania Sony i Toshiby.

Tego, który ze standardów cieszyć się będzie większym zainteresowaniem, na razie nie sposób przewidzieć. Zależy to w głównej mierze od wsparcia ze strony koncernów filmowych i producentów gier. Najbardziej prawdopodobne zdaje się rozdzielenie zadań między formatami niż wygrana jednej ze stron. Negocjacje obu korporacji w sprawie kompromisu trwały, jednak zakończyły się fiaskiem. Sony i Toshiba nie stworzą więc jednego zunifikowanego standardu, który miałby zastąpić DVD. Tym bardziej więc, jak zwykle w przypadku technicznych nowinek, warto wstrzymać się z zakupem i zaczekać, aż napędy obsługujące oba formaty staniej ą i staną się bardziej powszechne. Być może rynek zweryfikuje obie propozycje i pojawi się jeden zwycięzca?

Autor: Piotr Lewandowski

Autorzy formatów



Twórcy standardów CD-Audio i CD-ROM, czyli Sony i Philips, to korporacje odpowiedzialne za rozwój Blu-ray. Firmy, które współpracują przy współtworzeniu tej technologii, to także Panasonic, Hitachi, Pioneer, Sharp, LG Electronics, Thomson oraz Samsung. HD DVD to natomiast dzieło, nad którym pracują wyłącznie Japończycy – Toshiba, NEC oraz Memory-Tech. Na krążkach Blu-ray nabyć można będzie filmy wyprodukowane przez wytwórnie Twentieth Century Fox i Disney Studio. Ci, którzy zdecydują się na HD DVD, otrzymają możliwość oglądania produkcji filmowych New Line Cinema i Universal Pictures. **Paramount Pictures jako pierwsza wytwórnia zadeklarowała chęć wspierania obu formatów,** niedawno dołączył do niej również koncern Warner Bros. Jeśli chodzi o gry, mówi się, że HD DVD będzie być może wykorzystane przez Microsoft w późniejszych wersjach Xboksa 360, PlayStation 3 natomiast wyposażone zostanie oczywiście w czytnik Blu-ray. Co ważne, oba formaty są kompatybilne wstecz, dzięki czemu w napędach obu rodzajów można odtwarzać zarówno płytki DVD i CD.



Konkurs SMS!

Do wygrania świecąca klawiatura Neonic!

Super! Ja ją chcę!



Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na trudne pytanie:

Czy klawiatura Neonic świeci w ciemności?

A. Tak, ale jak jest podłączona!

B. Świeci non stop, bo jest zasilana promieniowaniem kosmicznym!

C. Nie świeci wcale, to chwyt reklamowy.

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MN.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Fundatorem nagród jest firma MEDIA-TECH Poland Ltd.



Na zgłoszenia czekamy do 14 grudnia 2005 r.

Konkurs SMS

Do wygrania zestaw głośników z subwooferem Danzon 5.1!

Jeju, jak to bosko dudni!



Aby zdobyć sprzęt, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Czy subwoofer to:

A. Głośnik niskotonowy

B. Angielska nazwa na opiekacz do tostów

C. Bateria alkaliczna o dużej pojemności

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MG.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Fundatorem nagród jest firma MEDIA-TECH Poland Ltd.



Na zgłoszenia czekamy do 14 grudnia 2005 r.

Konkurs SMS

Do wygrania kamera internetowa Amon!



Aby wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:



Czy słowo Amon, wywodzące się od imienia egipskiego boga, oznacza?

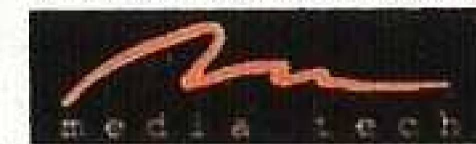
A. Stary garnek

B. Ożywiający powiew

C. Pożeracza ziemi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MK.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Fundatorem nagród jest firma MEDIA-TECH Poland Ltd.



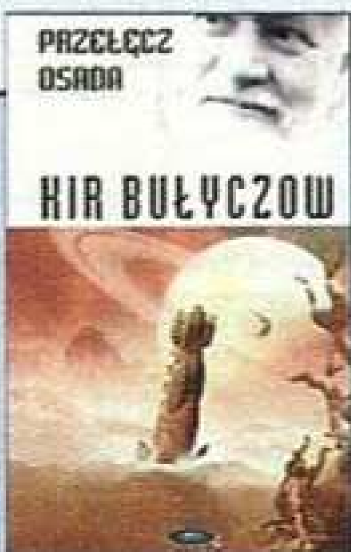
Na zgłoszenia czekamy do 14 grudnia 2005 r.

Przełęcz. Osada

Kir Bułyczow znany jest w naszym kraju od połowy lat 70. Rosyjski mistrz klasycznego sci-fi zostanie przypomniany czytelnikom w całej serii przygotowanej przez Solaris. Pierwsza książka zawiera dwie powieści: „Przełęcz" oraz „Osadę".

Kiedy statek kosmiczny rozbija się na obcym globie, załoga nie wie jeszcze, że przyjdzie im na nim żyć i ostatecznie... umrzeć ze starości. Kolejne pokolenie zna Ziemię już tylko z opowieści i podań. Obcy świat jest ich domem. To, w jaki sposób Bułyczow opisuje żywe, groźne bogactwo flory i fauny, w którym ludzie doskonale się zaadoptowali, jest prawdziwym majstersztykiem. **Okazuje się jednak, że nie wszyscy zapomnieli, niektórzy wciąż tęsknią i marzą o utraconym dziedzictwie.**

Obie powieści Bułyczowa to trzymające w napięciu, świetnie skomponowane, przemyślane i spójne historie, które w jakiś sposób pozwalają również zajrzeć w nas. Czy jesteśmy tacy, jakimi się postrzegamy?



Tytuł: „Przełęcz. Osada"
Autor: Kir Bułyczow
Wydawca: Solaris
Rok wydania: 2005
Format: 120 x 190 mm
Liczba stron: 360
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 30,00

Apollo Multimedia AM-5000

Apollo zaprezentowało **zestaw składający się z klawiatury i myszy optycznej, który komunikuje się z komputerem za pomocą cyfrowej, radiowej technologii.** Dokładnie to rolę komunikatora spełnia podstawka na mysz. Jednocześnie jest ona również ładowarką akumulatorów (typu AAA). **Oprócz opcji ładowania i komunikowania się z klawiaturą i myszą odbiornik wyposażono również w szereg diod informacyjnych (np. o statusie klawisza Num Lock).** Niestety przewód podstawki jest zdecydowanie za krótki. Są też wyraźne problemy z komunikacją (szczególnie gdy urządzenie znajduje się nie naprzeciw, a z boku klawiatury). Nawet idealne ustawienie nie gwarantuje sprawnego działania. Bywa, że klawiatura nie reaguje i dopiero kilkakrotne wciśnięcie klawisza aktywuje urządzenie. Problemy komunikacyjne myszy nie były tak częste, ale również się pojawiały. Mysz „kiwa się" na prostym podłożu (choć może to tylko wina testowanego egzemplarza). Lewy i prawy klawisz urządzenia obniżają się podczas kliknięcia poniżej poziomu obudowy (jest tak specyficznie zaprojektowana). Po pewnym czasie staje się to uciążliwe i nieprzyjemne. Klawiatura również wypadła słabo. Armrest jest zbyt miękki i niedokładnie wyprofilowany. Skok klawiszy za duży i twardy, umiejscowienie niektórych przycisków raczej niefortunne i niepraktyczne (np. vol- i vol+). Jedyną naprawdę zachęcającą do zakupu zestawu rzeczą jest atrakcyjna cena oraz brak kabelków. Jak dla mnie to zdecydowanie za mało.





AM-5000 to produkt dla osób, które naprawdę nienawidzą kabli i są skłonne pozbyć się ich za cenę problemów komunikacyjnych sprzętu.

Apollo Multimedia AM-5000

Producent:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.com.pl/
☺	stonowana kolorystyka • atrakcyjny design • brak niewygodnych przewodów przyłączeniowych • zestaw diod informacyjnych na odbiorniku • ładowarka dla akumulatorów AAA
☹	irytująca, duża, niebieska dioda połączenia (migająca) • krótki przewód łączący odbiornik z komputerem • problemy z komunikacją • niedopracowane działanie myszy i klawiatury

Dane techniczne — cena dystrybutora 139,00 zł

- typ klawiatury: multimedialna/Internet
- typ złącza: USB
- długość przewodu: 105 cm
- 24 miesiące gwarancji
- brak przycisków dodatkowych
- 15 klawiszy szybkiego dostępu i obsługi multimediów oraz Internetu
- rozdzielczość myszy: 800 DPI
- instalacja: plug & play

Efektowny wizualnie zestaw bezprzewodowy, niestety zawodny i niedopracowany pod względem użytkowym. Na otarcie łez – zachęcająca cena.

MOŻLIWOŚCI 3
WYGLĄD 4
CENA 3-
OCENA 3

SlimP3 iMedia

Niewielka krakowska firma CNT po raz kolejny mnie zaskoczyła, oferując urządzenie, jakiego do tej pory nie było – **przenośny odtwarzacz MP3 z kolorowym wyświetlaczem, możliwością wyświetlania zdjęć i filmów (!) za... 450 złotych!**

Nie są to może grosze, jednak wydaje mi się, że to niewygórowana cena w porównaniu z możliwościami oferowanymi przez iMedia. **Co ważne, odtwarzacz wyposażony jest w 1 GB pamięci. Działa jako dysk**, więc nie ma problemu z przenoszeniem jakichkolwiek danych. Szkoda, że transfer nie jest szybki, pomimo deklarowanego USB 2.0 mnie nie udało się osiągnąć prędkości rzędu nawet 1 MB/s. To jednak małe piwo, zalety zdecydowanie przeważają!

Przede wszystkim, gabaryty. Najnowszy SlimP3 **nie jest większy ani cięższy od pudełka zapałek, choć ma wbudowany akumulator.** Wyposażony jest oczywiście w bardzo mały, kolorowy wyświetlacz OLED (można nań patrzeć ze wszystkich stron, a obraz pozostanie wyraźny). O dziwo, wyświetlane na nim filmy i teledyski wyglądają całkiem nieźle. Przed skopiowaniem ich do odtwarzacza trzeba je naturalnie przerobić na inny format (MTV) – są pomniejszane do tyciej rozdzielczości (95 x 64 pikseli w 16 fps), choć niestety w małym stopniu wpływa to na ich wielkość w megabajtach. Poza tym urządzonko całkiem przyzwoicie odtwarza muzykę, pozwala czytać pliki tekstowe (bez polskich znaków), jest wyposażone w całkiem niezłe radio z możliwością nagrywania i dyktafon. Ten ostatni to raczej ciekawostka przyrodnicza – nagrywa co prawda głos, ale raczej bym na nim nie polegał.



Niech cię nie zmyli zdjęcie – iMedia nie jest większe od pudełka zapałek.

SlimP3 iMedia

Producent:	SlimP3 http://www.slimp3.pl/
Dystrybutor w Polsce:	CNT http://www.cnt-sklep.pl/
☺	jakość dźwięku i obrazu • gabaryty
☹	dyktafon • brak polskich znaków

Dane techniczne — cena dystrybutora 449,00

- pamięć: 1 GB
- odtwarza: MP3, WMA, WAV, MTV, JPG, TXT
- wyświetlacz: OLED, 65 tys. kolorów
- zasilanie: wbudowana bateria litowa
- transfer przez USB 2.0
- radio z możliwością zapamiętywania stacji
- wymiary: 6,5 cm x 4 cm x 1,4 cm
- waga: 32 g (z baterią)
- ładowarka sieciowa

Takie małe i niepozorne, a odtwarza muzykę, filmy i nawet pozwala oglądać zdjęcia oraz czytać pliki tekstowe!

MOŻLIWOŚCI 5
WYGLĄD 5-
CENA 5-
OCENA 5-

Yamada DVD 6500 X

Nowy odtwarzacz Yamady to urządzenie wielofunkcyjne, które czyta również MPEG4, obsługuje wszystkie rodzaje TXT (co potwierdziło się w testach), a także polskie napisy w plikach SUB i SRT!

DVD-6500X wyposażony jest w dekoder 5.1 (dźwięk przestrzenny), posiada opcję progresywnego skanowania oraz technologię HDCD (dekodowanie płyt CD z udoskonaloną jakością brzmienia). Jest również wyposażony w menu OSD w języku polskim (co właściwie stanowi już normę). Za pomocą DVD-650X możesz też oglądać zdjęcia (JPEG i Kodak Picture CD) a także słuchać muzyki (urządzenie radzi sobie również ze znacznikami ID3 tag). Wizualnie DVD-6500X prezentuje się bez zarzutu, chociaż ja akurat nie lubię lustrzanych frontów (rzecz gustu). Mam też zastrzeżenia do słabej i cienkiej tacki na płyty, chociaż w wielu konkurencyjnych modelach element ten sprawia wrażenie równie delikatnego.

W trakcie testów pojawiły się pewne zgrzyty. Większość płyt była odtwarzana bez problemu, ale parokrotnie, w wypadku QPEL i GMC, było źle. Korekcja błędów, która miała być – według producenta – bardzo dobra, okazała się niewystarczająca, nawet w wypadku tylko lekko porysowanej płyty z DivX-em. Z kolei odtwarzanie płyt z plikami MP3, mimo że bez zarzutu, jeśli chodzi o dźwięk, wiązało się często z problemami innego rodzaju. Bywało, że Yamada np. nie widziała niektórych folderów.

DVD-6500X, mimo pewnych niedociągnięć, nie zawiódł moich oczekiwań. **Urządzenie radziło sobie w większości przypadków bardzo dobrze. Na uwagę zasługuje rewelacyjny obraz i dźwięk (jak na model z tej półki).** A wspomniane wcześniej wady... są do przełknięcia.



Ze strony producenta możesz ściągnąć najnowszy firmware DVD-6500X.

Yamada DVD 6500 X

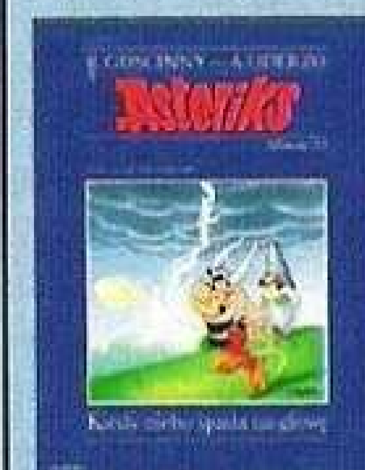
Producent:	Yamada http://www.yamada.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Umax Polska http://www.umaxpl.com/
+	dobrze radzi sobie z większością XviD-ów i DivX-ów • bardzo dobry obraz • świetny dźwięk • czyta wszystkie napisy PL • 2 lata gwarancji
–	mały, nieczytelny wyświetlacz • pilot trzeba dokładnie wycelować w odtwarzacz • słaba korekcja błędów porysowanych płyt • nie zawsze widzi wszystkie katalogi na płycie

Dane techniczne — cena dystrybutora 299,00

- system TV: NTSC, PAL
- nośniki: DVD, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, CD, CD-R, CD-RW, Video CD
- formaty: Kodak Picture CD, JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, WMA, HDCD, DVD, XviD, DivX, MP3, VCD, SVCD, Audio-CD
- napisy: TXT, SUB, SRT
- wymiary: 48 x 430 x 278 mm
- gwarancja na 24 miesiące

Wizualnie, a także pod względem jakości wykonania model Yamady prezentuje się znacznie lepiej niż np. Bellwood DVD 301 (w podobnej cenie).

MOŻLIWOŚCI 4 · WYGLĄD 4+ · CENA 4+



Impact Vibration Wheel

Nowa kierownica Saiteka jest pierwszym produktem z serii Impact. Niestety Vibration Wheel jest sprzętem niedopracowanym, co nie najlepiej wróży całemu cyklowi.

Wizualnie kierownica prezentuje się bez zarzutu. Solidny, gruby plastik obręczy jest dodatkowo pokryty gumą (efekt antypoślizgowy). Bardzo solidnie wyglądają także pedały. Wrażenie robi możliwość podłączenia sprzętu nie tylko do PC, ale również Xboxa, PSX i PS2.

IVW posiada również ośmiokierunkowy analogowy D-pad, cztery przyciski wbudowane w koło kierownicy, dwa wiosełka zmiany biegów, system wibracji, skrzynię biegów i analogowe pedały gazu oraz hamulca.

Niestety, w praktyce IVW ma sporo niedociągnięć. Wspomniana guma znajduje się jedynie na części obręczy kierownicy. Reszta jest wykonana z gładkiego plastiku, który po prostu wyślizguje się z dłoni. Inny problem to sposób mocowania kontrolera. **Mimo że przyssawek jest aż siedem, wielokrotnie odpadały od blatu biurka podczas gwałtownych skrętów. Kończyło się to tak, że miałem kierownicę na kolanach.**

System wibracji generalnie jest OK, ale dlaczego został zintegrowany z niebieską, bijącą po gałkach ocznych diodą umiejscowioną w samym środku kierownicy?! Co prawda można ją wyłączyć, ale tylko razem z efektem vibration feedback!

Impact Vibration to produkt, który jest wyraźnie niedopracowany. Dość dobra cena nie równoważy niestety niedociągnięć i braków nowej kierownicy Saiteka. Szkoda.



Impact Vibration nie posiada też tak podstawowej rzeczy jak instrukcja w języku polskim.

Impact Vibration Wheel

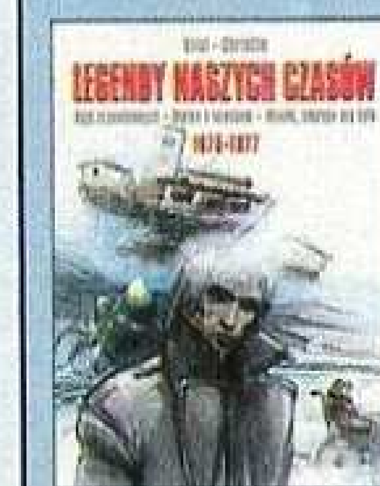
Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Karumo Polska http://www.saitek.pl/
+	solidna konstrukcja • wyraźny, dobry efekt vibration feedback • możliwość podłączenie do PC i konsoli • stosunkowo dobra cena • w pełni programowalne przyciski
–	efekt stroboskopu w „klaksonie" kierownicy • wyraźne samocentrowanie • śliskie tworzywo części obręczy kierownicy • niepraktyczne przyssawki mocujące kierownicę

Dane techniczne — cena dystrybutora 199,00

- pedały: analogowe – gaz, hamulec
- programowane przyciski: 4 + D-pad + hat
- vibration feedback
- podłączenie: USB
- platformy: PC, PSX, PS2, Xbox

Saitek kojarzy mi się bardzo pozytywnie dzięki myszy tego producenta, której używam od kilku lat. Niestety nowa kierownica firmy rozczarowuje.

MOŻLIWOŚCI 3- · WYGLĄD 4+ · CENA 4



Kiedy niebo spada na głowę

Po wielu latach przerwy Asteriks powraca. To już ósmy zeszyt najsłynniejszego francuskiego komiksu, do którego scenariusz i rysunki wykonał już 78-letni (!) Albert Uderzo (zmarły w 1977 roku współtwórca serii, Rene Goscinny, napisał scenariusze do pierwszych 24 części. Moim zdaniem nieporównywalnie lepszych). Tym razem **dzielni Galowie nie wybierają się w żadną podróż – to ich wioska zostaje nawiedzona przez... kosmitów!** Mizerna w porównaniu do dzieł Goscinnego fabuła jest tu pretekstem do złożenia hołdu Waltowi Disneyowi.

Choć złote czasy Asteriksa minęły, to i w „Kiedy niebo spada na głowę" znaleźć można zabawne aluzje do współczesności i wiele charakterystycznych dla serii dowcipów słownych. Pod względem graficznym również jest dobrze, choć niektóre elementy (sam zobaczysz, jakie...) zajmują niepotrzebnie zbyt wiele miejsca. **Pomimo wszystkich wad: każdy przeczytać powinien, a miłośnik Asteriksa – musi!**

Tytuł: „Kiedy niebo spada na głowę"
Autor: Albert Uderzo
Seria: Asteriks
Wydawca: Egmont Polska
Rok wydania: 2005
Format: 220 x 295 mm
Liczba stron: 48
Edycja: oprawa twarda
Cena wydawcy: 24,90

Legendy naszych czasów

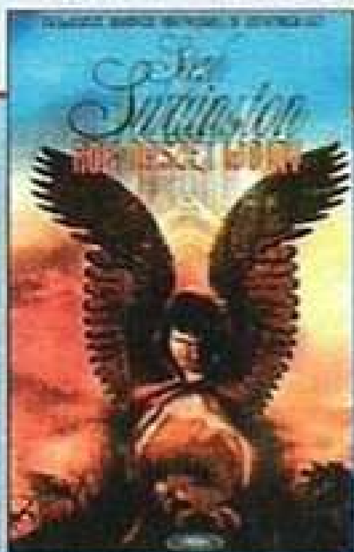
Kolejne ważne wydarzenie na polskim rynku komiksowym, znów będące zasługą wydawnictwa Klub Świata Komiksu. Tym razem jego nakładem (limitowanym – wydrukowano tylko 1000 egzemplarzy) ukazał się album „Legendy naszych czasów" scenarzysty Pierre'a Christina i rysownika Enki Bilala, zbierający trzy nowele: „Rejs zapomnianych", „Statek z kamienia" i „Miasto, którego nie było".

Cała seria „Legendy naszych czasów" uznawana jest za **jedno z klasycznych dzieł europejskiego komiksu.** Swoją pozycję cykl ten zawdzięcza połączeniu błyskotliwego komentarza dotyczącego aktualnych spraw społecznych z niepokojącymi wydarzeniami paranormalnymi. Te niesamowite opowieści obyczajowe oprawione są charakterystycznymi rysunkami Bilala, którego talentu reklamować nie trzeba. A więc – klasyka. Szkoda, że za tak wysoką cenę...

Tytuł: „Legendy naszych czasów"
Autorzy: Pierre Christin, Enki Bilal
Seria: Mistrzowie Komiksu
Wydawca: Klub Świata Komiksu
Rok wydania: 2005
Liczba stron: 176
Edycja: oprawa twarda
Cena wydawcy: 99,00

Rok naszej wojny

Świat Czterech Krain zamieszkują Ludzie, Awianie i Rhydanie – odmienne rasy, które skonsolidowała konieczność walki ze wspólnym wrogiem – Insektami. Powieść Swainston grzmi bitwami, zgiełkiem starć i pojedynków, opisanych barwnie, mocno i krwiście. Bohater, mieszaniec Awianina z Rhydanką, jako jedyny z Nieśmiertelnych potrafi latać. Świat Czterech Krain nie jest po prostu czarno-biały, powieść Swainston zaś stereotypowa i powtarzalna. Można o niej napisać wszystko, tylko nie to, że jest nudna i mdła. Polecam.



Tytuł: Rok naszej wojny
Autor: Steph Swainston
Wydawca: Solaris
Rok wydania: 2005
Format: 125 x 195 mm
Liczba stron: 207
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 35,90

Patrzący z ciemności

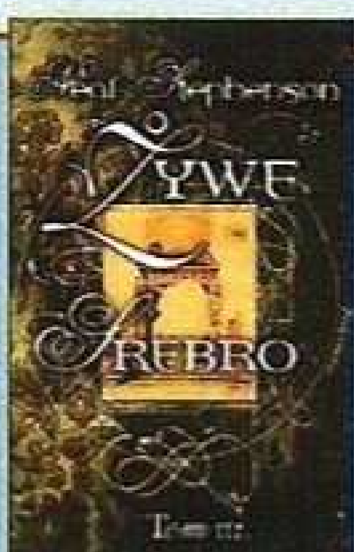
W „Patrzącym w ciemności" zaprezentowany jest świat, w którym to my, nasz gatunek, jest Obcym. To ludzie obserwują na innej planecie powstałą tam cywilizację i to oni są najwyżej rozwiniętym gatunkiem w galaktyce. Czy niezależnie obserwatorzy z Korpusu Zwiadowców poradzą sobie jednak, gdy zawiedzie technika i będą musieli wtopić się w psuedośredniowieczne realia jako uczestnicy, a nie badacze?



Tytuł: Patrzący z ciemności
Autor: Maria Galina
Wydawca: Solaris
Rok wydania: 2005
Format: 125 x 195 mm
Liczba stron: 388
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 32,00

Żywe Srebro III

Daniel Waterhouse poszukuje wiedzy w świecie, w którym myśli człowieka krążą między wiecznością i ekstazą religijną a zbytkiem i dekoracyjnością. Przemierza nie tylko przestrzeń, ale i epokę. Barok nie jest czasem eksplozji myśli, ale to właśnie w nim się ona budzi. **„Żywe Srebro" jest głębokie, różnorodne, ale i trudne w odbiorze, czasami zbyt zagmatwane. Nie jest to powieść dla każdego.**



Tytuł: Żywe Srebro III
Autor: Neal Stephenson
Seria: Cykl barokowy
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2005
Format: 135 x 205 mm
Liczba stron: 352
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 25,00

Manta Diablo Mouse MM731

Wśród nowości sprzętowych Manty znalazło się kolejne diabelskie urządzenie. Tym razem nie jest to DVD, ale mysz optyczna Diablo z szorstkiego, dobrze dobranego tworzywa. Czarny plastik na grzbiecie gryzonia ozdobiono pentagramem. Efekt poprawiono jeszcze czerwonym podświetleniem myszy i rolki.



Diabelska czerwień i błyszczące srebro – działanie na efekt?

Po podłączeniu okazuje się jednak, że czarne tworzywo jest w rzeczywistości przezroczyste, dzięki czemu możemy przyjrzeć się wnętrznościom myszy. Podświetlenie jest bardzo intensywne, ale na szczęście przygasa, kiedy gryzoń jest w stanie spoczynku.

Diablo charakteryzuje się rozdzielczością 800 dpi, natomiast średnia częstotliwość – zgodnie z wynikiem programu Mouse Rate – wynosi około 120 Hz, co jest satysfakcjonującą wartością w większości wypadków, ale nie dla bardzo szybkich gier (liderzy, np. Logitech G5, osiągają średnio 500 Hz).

Podczas testów nie zauważyłem efektu akceleracji wstecznej. Generalnie próby techniczne zakończyły się jednak nieciekawie. Rolka Diablo zepsuła się po kilku godzinach pracy. Oczywiście produkt obejmuje gwarancja (na 24 miesiące), jednak byłem niemile zaskoczony tą usterką. Szkoda również, że Diablo ma krótki, 140-centymetrowy kabel, który zmusił mnie do przestawienia komputera.

Diablo nie jest produktem najwyższej próby, jeśli jednak niska cena i oryginalny design są kryteriami, którymi kierujesz się przy wyborze kontrolera, warto o Diablo Mouse pomyśleć.

Manta Diablo Mouse MM731

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/

(+) gwarancja na 24 miesiące • żywotność przycisków ponad milion kliknięć • diabelskie motywy • combo USB lub PS/2 • dla prawo- i leworęcznych

(−) krótki kabelek • przeciętne parametry

Dane techniczne — cena dystrybutora 39,90 zł

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie przez USB lub PS/2
- liczba przycisków: 2 + rolka
- rozdzielczość: 800 dpi
- średnia częstotliwość działania: 125 Hz
- rolka świecąca na czerwono
- kabel długości 140 cm

Przeciętny produkt ze średniej półki. Bez rewelacji, chociaż dla zwolenników „diabelskich klimatów" bezcenny.



Razer Copperhead

Największą zaletą nowego Razera jest wbudowana 32 KB pamięć, dzięki której mysz może przechowywać ustawienia preferowane przez użytkownika. Oznacza to też, że możesz podłączyć mysz do dowolnego komputera bez konieczności instalowania sterowników.

Copperhead ma rozdzielczość 2000 dpi, maksymalna częstotliwość działania urządzenia to 1000 Hz a transmisja danych odbywa się z prędkością 16 bitów. Rewelacyjny czas reakcji sensora (1 milisekunda) jest najwyższą wartością, jaką do tej pory udało się osiągnąć w myszach, choć właściwie jest to już tylko zabieg marketingowy, bo podczas normalnego użytkowania trudno wyczuć różnicę.



Precyzyjny i groźny z wyglądu Copperhead jest niestety odrobinę niedopracowany.

Niestety Copperhead ma też wady. Mysz jest przewidziana dla użytkowników prawo i leworęcznych, posiada aż siedem programowalnych klawiszy, ale ich ustawienie nie jest wygodne. Boczne klawisze są przesunięte za daleko do tyłu, co czyni ich obsługę bardzo niewygodną i nienaturalną. Mam też wrażenie, że myszka jest za wysoka i za długa, dłoń nie układa się na niej wygodnie (chociaż może to być uzależnione od wielkości ręki).

Razer jest też bardzo lekki, co niektórzy na pewno docenią, charakteryzuje się wysoką kulturą pracy (zero efektu akceleracji wstecznej czy innych problemów).

Na grzbiecie myszy umieszczone jest również podświetlone logo Razera, które uporczywie zapala się i gaśnie. To efektowne, ale na dłuższą metę irytujące zjawisko.

Copperhead maksymalnie dopracowano pod względem technicznym, ale niestety za mało przemyślano jego ergonomię.

Myszka Razer Copperhead

Producent:	Razer http://www.razer.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/

(+) wbudowana pamięć • funkcja zmiany czułości w locie On-The-Fly Sensitivity • wysoka jakość wykończenia • długi kabelek

(−) niewygodne w obsłudze klawisze boczne

Dane techniczne — cena dystrybutora 279,00

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie przez USB
- 6 przycisków + rolka
- czas reakcji: 1 ms
- rozdzielczość: 2000 dpi
- częstotliwość działania: 1000 Hz
- 32 KB wbudowanej pamięci podręcznej Razer Synapse
- bezdźwięczne, teflonowe ślizgacze Ultraslick
- transmisja danych – 16 bit
- rozmiar: 12,80 cm x 6,35 cm x 3,91 cm
- pozłacany styk USB dla poprawy przesyłu danych do komputera
- kabel długości 213 cm

Dobre parametry techniczne. Złe umiejscowione przyciski boczne. Dziwny błąd w tak zaawansowanym modelu.



iAudio G2/G3

iAudio to firma bardzo porządna, niewypuszczająca raczej odtwarzaczy słabych lub niedotestowanych. Nie inaczej jest w przypadku dwóch prezentowanych modeli.

G2 i G3 charakteryzują się podobnymi parametrami: dobrą jakością dźwięku (lepsze wrażenie na mnie sprawił G2, w G3 słychać było wyraźne zniekształcenia, choć to może być tylko wada testowanego egzemplarza), sensownie nagrywającym dyktafonem i bardzo długim czasem działania na jednym paluszku (do 50 godzin!!!). **Największą różnicą między nimi jest brak radia w modelu G2.** Reszta to już tylko kosmetyka. G2 jest ciemnogranatowy, G3 – biały (również kolory słuchawek są w tych modelach inne). Droższa wersja jest też dodatkowo wyposażona w silikonowe etui, obrożę i kabelek do przesyłania dźwięku – czyli gadżety miłe, ale nie niezbędne.

Obsługa w obu odtwarzaczach wygląda mniej więcej tak samo, jest zresztą bardzo intuicyjna. Polecam, pomimo nie najniższej w sumie ceny.

iAudio G2



iAudio G3



iAudio G2/G3

Producent:	iAudio http://www.iaudio.com/
Dystrybutor w Polsce:	Omnimo http://www.iaudio.pl/
🙂	jakość dźwięku i nagrywania • bardzo długie działanie
🙁	dość wysoka cena

cena dystrybutora G2 - 499,00 | cena w sieci* G2 - 450,18
cena dystrybutora G3 - 649,00 | cena w sieci* G3 - 539,20

Dane techniczne

- pamięć: 512 MB
- zasilanie: 1 x AA
- czas pracy: do 50 (G3) lub 40 (G2) godzin
- wyświetlacz monochromatyczny, 128 x 64 p.
- waga: 36 g (bez baterii)
- transfer przez USB 2.0
- kolor: biały (G3) lub granatowy (G2)
- radio (tylko G3)
- silikonowy futerał (tylko G3)
- kabel łączący (tylko G3)

Dobra jakość, spore możliwości. Jeśli nie zależy ci na radiu, wybierz lepiej model G2 – tańszy i momentami lepszy.

Tak jak G2 i G3, opisywany przed miesiącem iAudio X5 jest również oferowany przez **http://www.iaudio.pl/**, a nie **http://www.iaudio.com/**, jak napisaliśmy.

iRiver T10 512 MB

iRiver oferuje całą gamę produktów na każdą okazję, niedługo pewnie oferować będzie odtwarzacze w wersji wieczorowej, do partyjki golfa... Ale żarty na bok. Player mp3 o nazwie **T10 jest przeznaczony dla ludzi aktywnych, nielubiących rozstawać się z muzyką podczas uprawiania sportów ekstremalnych.**

Po rozpakowaniu nietypowego trójkątnego pudełka nieco się zdziwiłem – **o ile odtwarzacz prezentuje się nieźle, to już dołączone słuchawki nie sprawiają wrażenia zbyt solidnych.** Jest to szczególnie dziwne w przypadku iRivera, gdyż dodaje on zawsze renomowany sprzęt firmy Sennheiser. Jednak wrażenie było mylące, gdyż już sam dźwięk nie pozostawiał wiele do życzenia. Nietypowe jest również zasilanie T10, które odbywa się nie przez wbudowany akumulator, a jedną baterię AA (czyli paluszek), na której teoretycznie odtwarzacz powinien grać ponad 50 godzin!

Z dodatkowych opcji w T10 znaleźć można jedynie niezbyt dobry dyktafon (łapie trzaski, a dźwięk nie jest nagrywany zbyt wyraźnie), brakuje niestety radia. Najciekawsze jest jednak to, że **player z powodzeniem przetrwał przeprowadzony w redakcji crash test** – porzucaliśmy iRivera trochę po ścianach, co nie zrobiło na nim większego wrażenia. Duży plus.



Rzucanie sprzętu po ścianach redakcji nie zrobiło na nim większego wrażenia.

Jedyną naprawdę irytującą wadą jest dla mnie to, że T10, co dla produktów iRivera typowe, nie działa jako dysk. Nie dość jednak, że trzeba instalować doń sterowniki, to jeszcze **nie mogłem przegrać jakichkolwiek danych bez... Windows Media Playera 10.** Bardzo nie lubię tego programu, ale niestety byłem zmuszony do jego instalacji. Ale poza tą wadą – T10 to niezły, atrakcyjnie wyglądający gadżet dla aktywnych.

iRiver T10 512 MB

Producent:	iRiver http://www.iriver.com/
Dystrybutor w Polsce:	MIP http://www.iriver.pl/
🙂	odporny na wstrząsy • dobra jakość dźwięku • długi czas działania
🙁	brak radia • słaby dyktafon • konieczne sterowniki • wysoka cena

cena dystrybutora 649,00 | cena w sieci* 543,27

Dane techniczne

- odtwarzane formaty: MP3, WMA (8 do 320 kbps), OGG Vorbis (do Q10), ASF
- kolorowy wyświetlacz LCD
- nagrywanie od razu do MP3
- zasilanie: 1 AA (do 53 godzin)
- kabel line-in w zestawie
- dyktafon
- wymiary: 85,8 mm x 40,8 mm x 29,4 mm
- waga: 49 g (bez baterii)

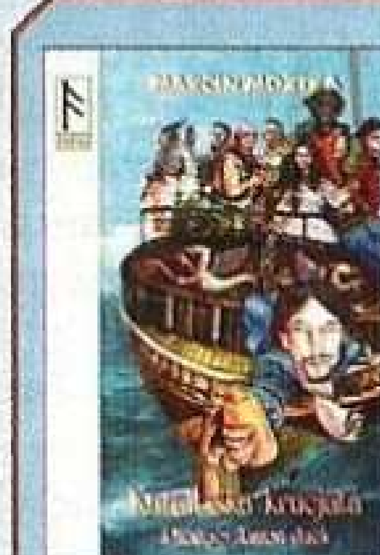
Dla uprawiających sporty ekstremalne – i raczej, ze względu na wygórowaną cenę – tylko dla nich. Reszcie pancerność na nic się nie zda.

MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 4
CENA 3
OCENA 3+

Karaibska krucjata: Płonący Union Jack

William O'Connor był początkowo oficerem na okręcie Jej Królewskiej Mości, dowodzonym przez stetryczałego wielbiciela grogu, kapitana Christophera Hawke'a. Tocząc bezsensowne walki o zapomniane przez Boga wysepki archipelagu jamajskiego, marzył o wielkich bitwach i błyskotliwych zwycięstwach nad Francuzami. Te marzenia miały się spełnić, ale w nieco inny sposób, niż O'Connor sobie wyobrażał...

Marcin Mortka pisze mocno, zabawnie, ze swadą i rozmachem. „Karaibska Krucjata" to powieść z gatunku płaszcza i szpady, ale taka klasyfikacja nie jest pełna. Znajdziesz tutaj również najprawdziwszego diabła morskiego, duchy piratów i inne dziwy, o których nie śniło się filozofom. Co ciekawe, powieść awanturniczo-przygodowa, jaką bez wątpienia jest **„Karaibska krucjata", wchłonęła wątki fantastyczne naturalnie i bez sztuczności. Ten zgrabnie skonstruowany świat bawi, śmieszy, a niekiedy nawet straszy. Gorąco polecam! Piracka flaga na maszt!**

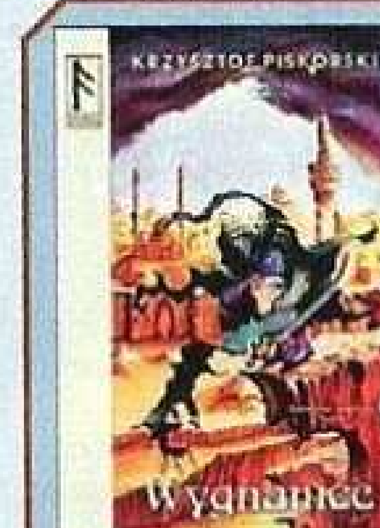


Tytuł: „Karaibska krucjata: Płonący Union Jack"
Autor: Marcin Mortka
Wydawca: Runa
Rok wydania: 2005
Format: 125 x 185 mm
Liczba stron: 320
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27,50

Wygnaniec

„Wygnaniec" to debiutancka powieść autora opowiadań z „Nowej Fantastyki", „Science Fiction" oraz znawcy, twórcy i mistrza gier fabularnych, Krzysztofa Piskorskiego.

Sprawdzony warsztat i doświadczenia w kreowaniu spójnych, fantastycznych światów zaowocowały powieścią dopracowaną technicznie i językowo. **Główny bohater, członek Świętych Jeźdźców Kashima Al' Shannagga, żyje w rzeczywistości, która przypomina świat Islamu.** Jednak Ocalona Kraina i jej religia są tylko do niego podobne, ale na tyle, że Piskorski mógł podjąć temat fanatyzmu religijnego. „Wygnaniec", mimo że z gatunku fantasy, nie jest przeładowany magią, dużo w nim za to walki, gniewu i intryg. **To powieść obiecująca, intrygująca, po której na pewno będziesz czekać na kolejny tom trylogii.**



Tytuł: „Wygnaniec"
Autor: Krzysztof Piskorski
Cykl: Opowieści piasków
Wydawca: Runa
Rok wydania: 2005
Format: 125 x 185 mm
Liczba stron: 320
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 26,50



Zanim zaczniecie wyglądać za pierwszą gwiazdką i liczyć dni do Nowego Roku, garść waszych zupełnie nieświątecznych listów. Wielkie dzięki za propozycje nazwy, którą mógłbym posługiwać się, pisząc o nagrodzie za list. Szczególnie spodobała mi się propozycja Sławka z Warszawy: ŚWIECZKA NA GRÓB – za którą serdecznie dziękuję w imieniu wszystkich przyszłych nagrodzonych.

Herr Odyn

Oto garść waszych propozycji na „list miesiąca". Naprawdę mam trudny wybór!

- Złoty E-mail
- Cli(st)ck Numeru
- Golden Post
- Fioletowy Flamaster
- Złoty Odyn
- Złota Kalarepa
- Złoty ZĄB
- Złote Paluchy
- Platynowa Klawiatura
- Click Nobel
- Długopis Master
- Letter Genius
- Różowe Korytko
- Click Box
- Torba Listonosza

Przedłużam termin nadsyłania waszych propozycji o miesiąc. Aby jednak słowo ciałem się stało, przyznajemy nagrodę (grę komputerową) dla Pawła Z. z Kielc za jego propozycję: **Click Box**. Nagrodę pocieszenia, dwukolorowy długopis z logiem Clicka, dostaje KoTas za: **Różowe Korytko**. Gratulujemy obu zwycięzcom.

Powyżej 17 lat

Mam pytanie, dużo jest czytelników powyżej 17 lat? Wiecie, „starsze osoby w wieku czternastu lat" [nawiązanie do listu z poprzedniego numeru – red.] – chyba jestem nieumarłym, dajmy na to, nosferatem. (...) Czytałem Clicka już kiedy jego okładka była, eee, kiepskiej jakości, często przewijał się problem ceny. Zawsze była mowa o tłoczeniu płyt, stronach itp. Dlaczego cena tak gwałtownie spadła?

Lucjan

Za jakiś czas powinna się pojawić w Clicku ankieta, która da nam odpowiedź na to pierwsze pytanie. Na pewno jest przynajmniej czterech: naczelny, jego dwaj zastępcy i korektor. Cena Clicka kształtuje się w oparciu o wiele czynników, choćby koszt papieru, druku, płyt. Istotne są również przychody z reklam, kurs złotego itd. Od jakiegoś czasu oszczędzamy też na śmietance do kawy i być może to ostatnie zaważyło właśnie na obniżce ceny Clicka.

●●●

Komputer w Clicku!

(...) Otóż możecie dać w piśmie calutkiego kompa. Taaa... normalnie to by nawet drogo wyszło. No ale zawsze jest świat mniej realny i można by tego kompa na płytkę władować. Nadal pewnie dziwicie się jak to możliwe. A odpowiedź jest prosta... Dacie model w pdf czy nawet w zwykłym jotpegu. Chyba każdy z Was wie jak wygląda komp więc wziąć w Pajńcie zrobić kilka kresek jakąś teksturką i macie kompa jak się patrzy. Zostaje pewien problem z czytaczami. Cza będzie na okładce walnąć napis, że dajecie kompa a na końcu jakąś małą gwiazdkę i u dołu, że to model do wydruku aby się nie czepiali. Nie czepiajcie się o błędy bo pisałem to jedząc pizze i możliwe że ser także dodał coś od siebie. Narqa

3Dziech

Twój ser narobił ci wstydu, bo napisał – zdaje się – co mu podyktowałeś, a robił sporo błędów. Szatański pomysł z tym komputerem. Myślę, że „gwiazdka u dołu", by nas nie uratowała przed spaleniem na stosie usypanym z „Clicków z komputerem" przez wściekłych czytelników.

●●●

Zdjęcie części osób

Proszę was o to abyście zamieścili w Clicku zdjęcie przynajmniej części osób, które piszą teksty do pisma. Zawsze kiedy czytam coś o grach, to wyobrażam sobie Clickersa (tego co kiedyś był w krótkich historyjkach w Clicku) piszącego na kompie.

Kertoip

Hm... pewne podobieństwo występuje, takie mianowicie, że Clickers był rodzaju męskiego. Napisz jeszcze, której części chcesz zdjęcie. Polecamy stopy, mamy wręcz modelowe. A tak na serio, to być może pojawi się krótki opis składu redakcji na stronce (plus fotki), ale na razie nie mogę tego obiecać.

●●●

Troszki przeszkadza

Hej fajnie że wszystko się w CLICK'u poprawiło, np. strona internetowa, coraz lepsze gry itd. No i super że jest wersja DVD tylko jedno troszki przeszkadza papier jest dziwny i czasami ciężko przeczytać text (żeby nie było, niedawno byłem u okulisty i wszystko mam OK :)) Czy można to poprawić? Czy to zależy od redakcji czy drukarni?

Jasiex

Chodzi ci o to, że jest z włókien naturalnych, komórek o kształcie wydłużonym, głównie celulozowych? Być może granitowe płyty z wykutymi w nich literami byłyby lepsze w czytaniu, ale miałbyś wówczas problem z transportem Clicka. Nie wiem dokładnie, o co ci chodzi, precyzuj pytanie.

Dzisiejsze czasy





Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor ponoć z naczelnych), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (świąteczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek („serious" z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor-aligator).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Traczyk, Michał Weber.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kordas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl





Nie marznij w kolejkach! Zamów Mikołaja do domu!

fajny sklep internetowy **www.fajny.pl**

Tytuł	Cena
Unreal Tournament 2004 (DVD)	49,90
Total Overdose (PL)	99,90
Helikopter w Ogniu + Team Sabre (PL)	39,90
Star Wars Jedi Knight Jedi Academy	49,90
F.E.A.R. (PL)	99,90
Boiling Point (PL)	99,00
Brothers in Arms Earned in Blood (PL) (DVD)	79,00
Brothers in Arms Road to Hill 30 (PL) (DVD)	79,00
Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD)	99,90
Call of Duty 2 (PL)	99,00
Manhunt	49,90
Freedom Fighters	29,90
Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL)	49,90
Gothic: Noc Kruka (PL)	59,00
Gothic 2 (PL)	59,00
Sacred Podziemia (PL)	69,90
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Dungeon Siege II (PL)	129,90
Sacred Plus (PL)	49,90
Bard's Tale Opowieści Barda (PL) (DVD)	89,90
Flanker 2.5	19,90
Luftwaffe Commander	19,90
Football Manager 2006 (PL)	99,00
Black & White 2 (PL) (DVD)	139,00
Myst V Koniec Wieków (PL) (DVD)	99,90
Quake 4	249,90
Harry Potter i Czara Ognia (PL) (DVD)	139,00
Dragonshard	99,00
Blitzkrieg 2 (PL)	99,90
Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault (PL)	59,90
Movies (PL)	99,00
Rome: Total War - Barbarian Invasion (PL)	69,90
Worms 4 Totalna Rozwałka (PL)	39,90
Codename Panzers: Faza Druga (PL)	99,90
Age of Empires III (PL)	129,00
Zeus Pan Olimpu (PL)	19,90
EMERGENCY 3	49,90
SINGLES TRIPLE TROUBLE	49,90
Demon Stone (PL)	99,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Ulegnij rewolucji na Twoim PC. Frenstyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA
MAGIX

Magix Music Maker 2003 – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć
- miksuj płyty audio
- dodawaj sekwencje video
- zaprezentuj się online
- rozsyłaj mailem do znajomych.

Tytuł	Cena
Fahrenheit (PL)	99,00
Unreal II The Awakening	49,90
Fair Strike (PL)	69,00
T72 Balkans on Fire (Bałkany w ogniu)	99,00
Chris Sawyers Locomotion	49,90
Pro Evolution Soccer 5 (DVD)	159,00
Fifa 06 (PL) komentują: W.Szaranowicz i D.Szpakowski	139,90
Sims 2 Nocne Życie (PL)	79,90

Air Strike 3D	19,90
ALEXANDER HEROUS HOUR	39,00
ALIDA CD	29,90
ALIDA DVD	49,90
Battlefield 1942	49,90
Battle Mages (PL)	59,00
Bowling (kręgle)	19,90
Blitzkrieg Pomruk Zagłady (PL)	69,90
Call of Duty 2	99,90
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Cesarz: NarodzinyPaństwa Środ	19,90
Celebrity Deathmatch	79,00
COLIN 2005	59,90
Counter Strike1:anthology	49,90
Counter Strike: Source	99,00
Comanche 4 (PL)	19,90
Constantine	39,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	59,90
EMERGENCY 3	49,90
Fifa 2006	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	49,00
Football Manager 2005 (PL)	99,90
Full Spectrum Warrior (PL)	39,90
Future Cop L.A.P.D	19,90
Gothic 2	59,90
Ground Control II (PL)	59,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	49,90
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	49,90
Heart of Iron 2 (PL)	99,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Ił 2 ForgotenBattle Gold Ed.	79,90
Jazz jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	39,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Kult Heretic Kingdoms (PL)	59,00
Madden NFL 99	19,90
Men of Valor (PL)	129,00
Medal of Honor Wojna na Pac.	139,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Monopoly Tycoon	29,90
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Need for Speed Underground2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
Nuclear Strike	19,90
Opowieści z Narnii	
Playboy the Mansion (PL)	99,00
PLUTON (PL) CIAGLE TYLKO	9,90
Pool Paradise	39,00
Pop Life (PL)	49,90
Port Royale 2 (PL)	39,00
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Prince of Persia:Piaski czasuPL	49,90
Pro Evolution Soccer 5 (DVD)	159,00
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
QUAKE 4	239,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
RollerCoaster Tycoon 2 (PL)	59,90
Rome Total War (PL)	99,00
Rome Total War Barbarian Invas	69,90
Runaway a Road to Adventure	24,90
Silent Hill 3	69,90
Settlers 5 DziedzictwoKrólów	99,00
SCAR	59,90
Schizm II Kameleon (CD)	29,90
Schizm (DVD)	29,90
SINGLES 2 TRIPLE TROUBLE	49,90
Shadow Ops Red Mercury	79,90
Sims 2 (PL)	139,00
Sim City 4 (PL)	49,90
7 Sins (PL)	69,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	49,00
Soldiers: Ludzie Honoru (PL)	49,90
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords	159,00
Suffering: Ties that Bind	99,00
SWAT 4 (PL)	99,90
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL)	69,90
Taxi driver	27,90
The I of the Dragon (PL)	39,90
Tony Hawk Underground (PL)	99,90
TOCA 2	49,90
True Crime	49,00
WARCABY	19,90
Warhammer 40K: Fire Warrior	39,90
Warcraft III + Frozen Throne	59,90
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD)	159,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL)	99,90
V-Rally 3	49,90
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

CIEKAWE PROGRAMY UŻYTKOWE:

AntyvienKit 2005	149,00
ALFABET I NAUKA CZYTANIA	29,90
CHEMIA leksykon geniusza	69,00
DIETETYK	19,90
Dysleksji STOP lite	19,90
Dysleksji STOP standard	69,00
Dysleksji STOP deluxe	89,00
FotoOffice 3,0	149,00
KOKTAJL BAR	49,90
Młody Einstein	29,90
Strażnik Poufności	29,90
Komórkowe Studio	49,90
Sam zaprojektuj dom i ogród	99,00
Samochody Świata + Deatkarz	19,90
SUBIEKT GT	793,00
RACHMISTRZ GT	488,00
REWIZOR GT	1218,00
TOP SECRET 1,2	19,90
TOP SECRET NEXT Generation	179,00
ZRÓBMY GrE	19,90

Sprawdź FAJNY.pl aby wiedzieć więcej

sample i loopy dla muzyków

Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90



OFERTA SPECJALNA:

Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90
Defender of the Crown(PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Chariots of War (PL)	19,00
CEZAR 3	19,90
Crime Cities	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
CONFLICT ZONE	19,90
Desperados	19,90
Destroyer Command (PL)	19,90
Dethkarz	19,90
Flanker 2.5	19,90
G.I. Combat	19,90
Ghost Recon (PL)	19,90
FIGHTING STEEL	19,90
HIDDEN AND DANGEROUS	19,90
Icewind Dale II	19,90
Jasiu Spacerowicz	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
LUFTWAFFE COMMANDER	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Panzer General III: Scorched Earth	19,90
SETTLERS 4	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Silent Hunter II (PL)	19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	9,90
Wnerwiony Działkowicz	19,90

Jet Fighter 3 - 19,90
Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu